IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GAMESVILLAGE.IT - Settembre - n°185 - Edizione DVD - € 8,90

TORCHLIGHT

IN ITALIANO

TOP GAMES!

RECENSITO!

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il Rinascimento della grande saga cyberpunk!

SPECIALE!

GIOCHI INDIPENDENTI 2011

I titoli migliori e le prospettive future dello sviluppo "indie"!

INOLTRE...

17 giochi recensiti tra cui
Virtua Tennis 4
Super Street Fighter IV Arcade Edition
Black Mirror III
Pride of Nations

ESCLUSIVA!

BORDERLANDS 2

Sul pianeta Pandora, la lotta per la sopravvivenza allarga i propri confini!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°185 - MENS - ANNO XV - 11 € 8,90
9 771125 601762 10185

Ci sono precisi confini, al di qua e al di là dei quali non può sussistere il giusto. (Orazio)

Sprea editori ITALY

IN ALLEGATO UN DVD ROM DEMO DA 8 GB E IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GAMESVILLAGE.IT - Settembre - n°185 - Edizione DVD - € 8,90

TORCHLIGHT

IN ITALIANO

TOP GAMES!

RECENSITO!

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il Rinascimento della grande saga cyberpunk!

SPECIALE!

GIOCHI INDIPENDENTI 2011

I titoli migliori e le prospettive future dello sviluppo "indie"!

INOLTRE...

17 giochi recensiti tra cui
Virtua Tennis 4
Super Street Fighter IV Arcade Edition
Black Mirror III
Pride of Nations

ESCLUSIVA!

BORDERLANDS 2

Sul pianeta Pandora, la lotta per la sopravvivenza allarga i propri confini!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°185 - MENS - ANNO XV-11 €8,90
9 771125 601762 10185
Sprea editori ITALY

Ci sono precisi confini, al di qua e al di là dei quali non può sussistere il giusto. (Orazio)

Deus Ex Human Revolution

Borderlands 2 - pag. 36

Virtua Tennis 4 - pag. 72

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

QUESTO MESE GMC PARLA DI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. Questo mese, con GMC TOP GAMES esplorerete gli insidiosi sotterranei vicino alla cittadina di Torchlight, alla ricerca del prezioso minerale Ember. Tra combattimenti mozzafiato, meravigliosi tesori e armi incantate, vivrete avventure indimenticabili grazie a uno dei giochi di ruolo d'azione (o hack and slash, per gli appassionati) più riusciti degli ultimi tempi. Non perdete tempo, dunque, e preparatevi ad affrontare le emozionanti sfide di *Torchlight*!

Per seguirci sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

Varietà meravigliosa

A circa un anno e mezzo dalla nostra ultima escursione nel variegato sottobosco dei cosiddetti titoli "indie", pur dedicando loro spazio ogni mese, abbiamo deciso di tornare sull'argomento con un articolo che ne offrisse uno sguardo d'insieme, fotografandone la situazione attuale.

L'immagine presenta luci e ombre che vi consigliamo di scoprire nelle sei pagine scritte dal nostro inossidabile Vincenzo Beretta. Ciò che emerge è l'importanza per gli indipendenti di salvaguardare la creatività e la voglia di sperimentare, ma anche la caratteristica di operare in gruppi ristretti e ispirati, senza lasciarsi suggestionare dai successi e dalle mode del settore (problema che, talvolta, colpisce gli sviluppatori più famosi).

Per quanto ci riguarda, gli "indie", nella loro varietà meravigliosa, sono un patrimonio tanto quanto le megaproduzioni delle grandi software house: entrambi rispecchiano e incontrano i gusti degli appassionati di videogiochi, a patto di essere capaci di tenere fede alla propria natura.

A queste condizioni c'è spazio per *Minecraft* e per *Deus Ex: Human Revolution*. Eidos Montreal e Square Enix hanno infatti portato sui nostri monitor un grande gioco di ruolo e d'azione, capace di tenere fede all'eredità del primo, indimenticato, *Deus Ex* del 2000. Rispettoso dello spirito di una delle saghe cyberpunk più apprezzate su PC, *Human Revolution* si conferma come un titolo complesso e sfaccettato, ricco di dettagli e "difficile", in cui la sensazione di libertà potrebbe persino mettere in crisi qualche giocatore.
È un'esperienza che tiene incollati alla sedia per una trentina di ore, e di cui potrete leggere la recensione, a opera di Fabio Bortolotti, a partire da pagina 66.

Fedele alla propria natura si preannuncia essere anche *Borderlands 2*, di conseguenza abbiamo spedito il prode Quedex negli studi di Gearbox, in Texas, per osservare con un telescopio d'eccezione cosa sta per accadere sul pianeta Pandora. Chi ha già calcato le brulle distese di *Borderlands* sarà felice di sapere che le novità in pentola sono numerose: sordidi impostori, ambientazioni inedite, e non scriviamo di più per evitare di guastarvi le sorprese di cui trattiamo nel nostro speciale di copertina.

Si sollevi il sipario, dunque, e appuntamento al mese prossimo.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

La POSTA in gioco

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 13 e all'indirizzo Internet:
www.giochiperilmiocomputer.it

L'introduzione de La Posta in Gioco è dedicata alle recensioni. La Lettera del Mese, infatti, è anch'essa, alla sua maniera, una recensione, poiché l'autore utilizza un modo tutto particolare di raccontare l'esperienza di gioco, senza soffermarsi a discutere di quei dettagli tecnici che noi redattori, un po' per scelta (sappiamo che sono molti i lettori che li richiedono) e un po' per obbligo (dopotutto, il nostro compito è fornire anche un servizio) tendiamo ad analizzare e sviscerare. A questa "recensione" se ne accompagna una di stampo più classico, incorniciata nell'angolo dei Redattori per Gioco. Entrambi gli autori di questi testi riceveranno a casa una copia di Virtua Tennis 4!

IL VECCHIO MONDO

Cara Nemesis,
è la prima volta che ti scrivo, anche se ho già usufruito del gentile aiuto di Quedex e di Skulz (a proposito, che fine ha fatto?). Tutto ebbe inizio nel novembre scorso. Allora vivevo di pane e *Fallout*. Uscì GMC e io, puntuale, arrivai in edicola. Sulla copertina, vidi l'immagine di un "macho" biondo, che teneva una pistola in mano e fumava un sigaro. Be', mi trovai per la prima volta davanti all'uomo che mi avrebbe tenuto compagnia a lungo: Duke Nukem. Ho curiosato in giro per parecchio tempo, quando finalmente, a fine aprile, riuscii a reperire una copia (anche se su Xbox Live) di *Duke Nukem 3D*. Solo quel fantastico giorno compresi veramente a pieno il concetto di "old gamer". E quel giorno posso affermare che lo diventai, un old gamer, perché mai avevo provato quelle stesse emozioni; mai, nemmeno davanti al ben più recente *Black Ops*. Dove lo ritrovi un gioco in cui puoi scoprire un "congelatore" nascosto dietro un cartellone della 3D Realms? O dove troverai mai un alieno al bagno? Per non parlare delle battute del Duca, che adoro. Devo ammettere che *Duke Nukem 3D*, però, non segnò la mia prima esperienza nel "vecchio mondo". Avevo già provato, e adorato, i primi due *Fallout*, allegati allo speciale dei GdR (quanto vi ringrazio!) e solo grazie a essi oggi posso godermi la saga da un diverso punto di vista (e qui vorrei tirarvi le orecchie: perché *New Vegas* è passato quasi del tutto inosservato? Mi torna in mente la fantastica recensione di 10 pagine di *Fallout 3*). Quindi mi chiedo: cosa c'era di così bello nei "vecchi giochi"? Perché c'è stato questo enorme cambiamento? Mi piacerebbe molto tornare a esplorare i vecchi tunnel (che preferisco rispetto alle mappe aperte, da me ritenute troppo dispersive). Mentre attendo una tua risposta, mi faccio una partita a *Serious Sam*, sperando che il futuro dei videogiochi lasci spazio sia ai seguaci del Duca che a quelli di *COD*. Cordiali saluti alla redazione, continuate così.

Manu T4F

IL VECCHIO MONDO
Il Duca è tornato, più "eccessivo" che mai.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

LEZIONE DI FISICA

Si riparte con la rassegna mensile delle discussioni in atto sul **Forum** di **GamesVillage.it**. Il primo **Thread** che prendiamo in considerazione s'intitola "NVIDIA PhysX: questo sconosciuto. . ." ed è a cura di dirkpitt: Vorrei sapere una cosa: sono recentemente passato da una 8800GT NVIDIA a una Asus HD6870. Quando avevo NVIDIA, ovviamente, non avevo nessun gioco che usasse PhysX; ora che ho preso *Mafia II* e *Batman AA*, mi dice che abilitando PhysX senza un dispositivo adeguato, le prestazioni ne risentiranno pesantemente. Ma questo aggeggio, alla fine, a che serve? Ricordo vagamente che qualche anno fa lo pomparono in maniera esagerata, salvo poi ritrovarsi con risultati scarsi all'atto pratico. La risposta porta la firma di Aldo87: PhysX è un kit di sviluppo software middleware del motore fisico in tempo reale proprietario, sviluppato da Ageia e acquistato da NVIDIA nel febbraio del 2008. I giochi che sfruttano questa tecnologia possono permettere una riduzione del carico sulla CPU per gli effetti visivi addizionali che tale tecnologia permette. Attualmente, PhysX permette la simulazione fisica su oltre 300 videogiochi.

L'anima di Machinarium

Gettato in una discarica, preso a pedate da un agente-robot che, con la straripante "grazia" dell'autorità, incede verso i suoi doveri: così inizia la nostra storia nel mondo meccanico di *Machinarium*. "Piccolo e nero", il protagonista è un robot dalla linea aerodinamica paragonabile a quella di una lattina, eppure ispira una tenerezza inenarrabile; incrollabile ci guarda sempre con quei suoi occhi/sensori storti, forse un po' troppo ingenui. Nella sua scheda di memoria si alternano i dolci ricordi delle giornate serene trascorse con la fidanzata robotica e le amare memorie in cui il nostro è vittima dei soprusi più beceri e delle cattiverie del teppismo di strada.
In questa città del futuro, disegnata dagli sviluppatori Amanita Design con amore e perizia, i cittadini sono baristi-automi, suonatori-meccanici e animali a molla.
La comunicazione avviene tramite i classici "fumetti" dai tratti naif, la cui efficacia è a dir poco sorprendente. Tramite queste vignette animate apprendiamo la storia, essenziale ma valida: c'è una bella da salvare e un trio di cattivi, la fratellanza Black Cap, che ha un piano tanto semplice quanto letale.
Guardando meglio, però, ci accorgiamo che *Machinarium* è una sottile allegoria del nostro mondo; di più, *Machinarium* è il nostro mondo dove bullismo, violenza e sedizione occupano una parte della nostra vita più grande di quella che vorremmo.
Eppure, in un mondo sterile e artificiale, c'è spazio per la poesia e per aiutare una dama-robot che ha perso il proprio compagno a quattro zampe. Fra le chiazze d'olio e i lampioni arrugginiti, risalta l'amore di un robottino "insignificante" per la sua dolce metà; la metà di quella mela meccanica che, anche nel mondo di *Machinarium*, si chiama amore.

Luca Sartori

Questa lettera si aggiudica il gioco Virtua Tennis 4!

Lo stile grafico di *Machinarium* è pura poesia.

Caro Luca,
una "recensione", questa, evanescente e delicata quasi quanto il gioco. Di fronte a tanta poesia, cosa importa il dettaglio grafico (comunque pregevole)?
In barba a quei titoli che fanno sudare le nostre GPU, bastano le movenze di un robottino in Flash per raggiungere il cuore dei giocatori più navigati.

"Machinarium è una sottile allegoria del nostro mondo"

da L'anima di *Machinarium* – Luca Sartori

Mio caro Manu,
un videogioco vecchio stile deve sapere "invecchiare bene", per l'appunto. Per quanto mi lasci affascinare facilmente dai titoli di qualche (diciamo pure parecchi...) anno fa, non sarei così conservatrice. Le nuove tecnologie danno modo di esplorare altre frontiere, l'importante è che non siano solo dei bei gusci vuoti "con i dettagli pompati al massimo". Per quanto riguarda le mappe aperte, be'...

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

IL DUBBIO È LECITO

Immancabile, ecco ora il **Thread** dedicato ai consigli per gli acquisti. In "AAA, cercasi gioco di guida auto con una trama/carriera" il nostro amico kalel84 ci racconta che suo: Nipote sale una settimana a trovarmi e vuole questo: datemi voi delle belle alternative che siano punte di diamante dell'attuale categoria di guida. Non ci sono problemi di richieste hardware. Sbizzarritevi. Sono rimasto a *TDU*. Sentiamo cosa ha da dire in merito dirkpitt: Allora, *TDU 2* è una mera riproposizione del primo con la grafica migliorata, ma se lo vuole per comprarsi case e auto da sogno va più che bene. *GRID* non è male, ma non c'è trama. La carriera consiste nel fatto che all'inizio parti con la classica auto scassona e, man mano, puoi assumere un compagno e decidere quali sponsor applicare sulla tua vettura. C'è poi *Midnight Club L.A.*, che è il classico gioco cafone in cui attaccarsi al freno a mano; ha anche i power up per attaccare gli avversari, ma anche lì la carriera si limita a guadagnare reputazione e prendere auto e miglioramenti sempre. Graficamente poco stiloso secondo me, ma con intermezzi cinematografici, c'è *NFS Undercover*, in cui c'è anche un minimo di storia, che però sembra una scopiazzatura di "Fast and Furious", il film. Dal punto di vista della carriera, potresti pensare anche a *F1*.

IN BREVE

Cara Nemesis,
mi chiamo Maurizio e sono un assiduo giocatore di 52 anni. Mi piacciono più che altro i GdR in stile fantasy e sto cercando la guida, se esiste, di *The Witcher 2*. Sai se è stata pubblicata o meno? Grazie per una eventuale risposta.
Un saluto grande.

Mauri

Ciao Mauri, la guida di *The Witcher 2* esiste eccome: è stata inserita all'interno dell'edizione "pregiata" del gioco, la Premium Edition con materiale bonus assortito. Purtroppo, non mi risulta che ci sia anche una versione indipendente dalla confezione del gioco.

Salve cara Nemesis,
sono un appassionato di automobilismo, e soprattutto dei giochi come *TrackMania*, il

anche l'occhio vuole la sua parte e gli sviluppatori fanno il possibile per accontentare il desiderio dei giocatori, che nella maggior parte dei casi chiedono di bearsi di panorami a perdita d'occhio che mettano alla prova scheda grafica e CPU.

L'INTERFACCIA DEL DVD

Cara Nemesis,
quella che vorrei esporti è una mia semplice curiosità. Sono undici anni abbondanti che compro ininterrottamente la vostra rivista. Non ho mai fatto abbonamenti perché mi piace curiosare in edicola. In questi giorni, mi sono capitati in mano alcuni dei vostri DVD demo del 2005 e ho visto che la grafica dell'interfaccia e del menu è rimasta identica da anni, poco diversa addirittura da quella dei primi CD-ROM.
Non sarebbe il caso di rinnovare quella grafica cyberpunk-post-industriale-post-atomic e, diciamo pure, post-bella? Con tutti quei finti pulsanti, assurdi tubi, fili, quell'antiquato schermo e la disposizione sì funzionale, ma oramai sorpassata dei vari link? Insomma, capisco che possa costare qualcosetta rifare la grafica del DVD, ma non penso che servano milioni... forse 2.000, 3.000, 10.000 euro?
In una redazione che si occupa di videogiochi è così difficile trovare qualcuno capace di innovare un po' i contenuti multimediali della rivista?

"Cosa c'era di così bello nei vecchi giochi?"

da Il vecchio mondo – Manu T4F

Perché, cara Nemesis, non lanciate un concorso tra i vostri lettori? Sono sicuro che pioverebbero proposte super moderne, efficienti ed esteticamente bellissime da parte dei più talentuosi. Per esempio, ho avuto un'idea geniale e, forse, anche un po' visionaria per cambiare il "nostro" DVD. Premetto che non ne capisco un tubo di PC grafica, comunque, visto che la vostra rivista si occupa di videogiochi, tramite un piccolo software in Flash o Java autoinstallante sui nostri PC (o qualcosina di più elaborato, per esempio il CryEngine 3) si potrebbe, di mese in mese, aggiornare con i nuovi contenuti il suddetto programma. Si potrebbero così creare delle ambientazioni base tipo *Myst* o un'avventura grafica (naturalmente senza enigmi) dove un avatar a nostra scelta possa muoversi attraverso i vari contenuti del DVD collocati all'interno di un castello, un borgo fantasy, un'astronave, eccetera.
Per esempio, girovagando nel castello troveremmo varie sale esplorabili a piacere: la galleria "Demo" in cui, entrando, vedremmo esposti come quadri in un fermo immagine eroico i "capolavori" dei demo del mese; cliccando su una di queste tele visualizzeremmo la descrizione e i requisiti di sistema del gioco (proprio come ora). In un'altra sala, la biblioteca, troveremmo gli "Strumenti" e via così, senza limiti alla fantasia. Secondo il tema, il nostro puntatore potrà essere una spada, un bastone magico, un cannone portatile tipo *Serious Sam*. Dopo aver chiesto la licenza, potreste utilizzare personaggi o piccole ambientazioni dei videogiochi più famosi. Ho dei CD-ROM del 2000 che, con un sistema analogo ma un po' più primitivo, permettevano di esplorare le tombe egizie, Pompei, giardini famosi, quindi non credo vi siano problemi, oggi, a riproporre la stessa cosa, ma con i contenuti multimediali adatti ai videgiocatori. Potreste addirittura proporre ambientazioni base, da arricchire con piccoli contenuti dietro compenso di piccolissimi pagamenti.
Tra le altre cose, con un sistema analogo potreste fare una versione "ecologica" solo digitale della nostra rivista cartacea. Oppure, se tutto questo è complicato, si potrebbe realizzare una semplice interfaccia 3D un po' più accattivante e colorata di quell'immagine marrone-ferruginosa che compare ora. Bene, spero di non averti fatto sobbalzare dalla sedia e che il tuo PC abbia retto alla mia esplosiva proposta che mi auguro, comunque, prendiate seriamente in considerazione. Mando un caro saluto a tutti voi e a te in particolare, per la tua capacità di sopportare le deliranti o astruse missive (non certo intelligenti come la mia!) dei vostri affezionati lettori.
Ciao e buon lavoro a voi tutti.

Francesco

Speriamo che chi cura il DVD di GMC non cada dalla sedia leggendo questa tua mail, Francesco. Sono sicura che gli sarà venuta la pelle d'oca al solo sentirti nominare un'interfaccia integrata in una struttura di gioco con CryEngine 3 e compagnia bella!
Andiamo con ordine: allora, per prima cosa hai ragione quando dici che per realizzare una nuova interfaccia grafica non è necessario uno sforzo sovrumano. Diciamo che ci piaceva ancora la cara vecchia grafica "arrugginita", ma se una ventata di novità può far piacere ai lettori, direi che si potrebbe pensare a una

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

PUZZA DI ROTTO

Restiamo nel **Canale** "Hardware – Problemi tecnici e consigli per gli acquisti" e per il gran finale andiamo a pescare il Thread aperto da Saw1989 e intitolato "Incomprensioni Fra Venditore e Me": Una settimana fa, mentre giocavo ad *AdventureCraft* mi si è spento di colpo il PC e dall'alimentatore è uscito del fumo che puzzava tremendamente. Allora l'ho portato dal venditore che me lo ha assemblato, avvisandolo da subito che era colpa dell'alimentatore. Lui mi ha detto che il PC si accende ma poi si spegne, e quindi per lui non è l'ali, ma gli ho detto che magari era steccato e che all'inizio alimenta e poi non ce la fa. Lui pensa, invece, che sia la scheda madre e che ci vogliano minimo 30 giorni per sistemarlo... Il primo anno che volevo portarlo in vacanza con me, si rompe! Cosa mi consigliate? Di lasciarglielo ancora un po' o, secondo voi, c'e qualcosa che io possa fare per farlo andare? Fai come suggerisce AMD K7, ma solo: Se sei capace, altrimenti lascia perdere. Prova a togliere le RAM e la VGA, vedi se bippa. Altrimenti non vedo altra soluzione che lasciarlo là da lui. Prova un CMOS, togli la batteria della motherboard e aspetta un paio di minuti, poi rimettila.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

MEGLIO TARDI CHE MAI

Il buon Saw1989 ha deciso di andare al mare (o in montagna) e di ricorrere al **Forum** di **GamesVillage.it** per "Prepararsi Per Le Vacanze". Nel suo **Thread** così scrive: Visto che il PC che dovevo portare in vacanza è in riparazione, in questi giorni sto usando il computer vecchio. Le specifiche sono: Pentium4 3 GHz, ATI Radeon 9250, 128 MB VRam, 512 MB RAM. Va bene qualsiasi genere, visto che sono limitatissimo su questo coso. Consigliatemi tutti i giochi, anche quelli più scontati. Vediamo cosa si può fare... titan2010: *Beat Hazard Ultra* e sei a posto. Mi ha intrippato in una maniera pazzesca! Altrimenti, i vecchi titoli di *Star Wars* (*KOTOR* 1 e 2, *Jedi Outcast*, *Jedi Academy*), che come giochi di azione meritano davvero tanto. Geralt Di Rivia, invece, si porterebbe: *Age of Mythology* e l'espansione *The Titans*, i primi due *Stronghold*, *Mafia* e forse altro che ora non mi viene in mente. Infine, una dritta sintetica di tony89x: I due *Max Payne*.

Il folle gioco di corse di Nadeo è recentemente tornato alla ribalta con *TrackMania Canyon*.

proposta di restyling. La tua idea, devo dire, è sfiziosa, ma poco attuabile per almeno un paio di motivi: il primo, come si può facilmente intuire, è di tipo prettamente pratico. Non possiamo permetterci di mandare in edicola un prodotto non funzionante al cento per cento, e la realizzazione di un'interfaccia dinamica anche solo la metà di quella descritta da te ha una percentuale di malfunzionamenti e bug piuttosto elevata. In secondo luogo, ammesso che questo progetto possa essere attuabile, verrebbe un po' meno lo scopo stesso del DVD: fornire dei contenuti immediatamente accessibili e di veloce utilizzo. Credo, invece, che la tua proposta di chiedere aiuto ai nostri lettori più creativi per la realizzazione di una nuova impostazione grafica potrebbe essere presa seriamente in considerazione, sai?

QUESTIONE DI CIFRE

Cara Nemesis,
scrivo questa lettera esattamente qualche secondo dopo aver letto il tuo angolo della posta di GMC di luglio. La mia domanda è: sono l'unico cui i giochi a 50 euro vanno bene? Già, perché ultimamente noto sempre più spesso gente che si lamenta dei prezzi dei videogiochi (soprattutto sui forum dove, permettimi di dirlo, sembra che a nessuno vada più bene nulla e ci si lamenta per qualsiasi cosa) tirando fuori solite frasi tipo: "Se abbassassero i prezzi la pirateria sparirebbe". Sono discorsi inutili, secondo me, in quanto chi pirata i giochi lo fa perché li vuole gratis e anche se costassero 20 euro li scaricherebbe comunque. Ora, lungi da me entrare nel discorso "pirateria", quello che voglio dire è: chi si lamenta del costo dei giochi al giorno d'oggi sa quanto costa effettivamente lo sviluppo di questi ultimi? Una volta (dai, parliamo del leggendario *Doom*) i giochi venivano prodotti da 4-5 programmatori e venivano venduti a 50 dollari. Costi di produzione: qualche decina di migliaia di euro. Oggi i giochi hanno un dettaglio assurdo e richiedono centinaia di sviluppatori (che, ve lo ricordo, sono persone che hanno bisogno di uno stipendio mensile) e di tempi di realizzazione non inferiori ai 2 anni. Risultato: 20 milioni di dollari per un titolo FPS di ultima generazione (se siamo fortunati, dato che la maggior parte supera anche i 30-40 milioni). Se, una volta, vendere 100.000 copie era un successo economico, oggi venderne 1 milione basta a malapena a pagare i costi di sviluppo... a volte non è affatto sufficiente, e per questo si chiudono le società. Troppo comodo lamentarsi dei giochi che costano 50 euro (quelli per console costano 70 euro perché Microsoft e Sony ci aggiungono qualcosina, in quanto sono sviluppati sulle loro piattaforme, ecco: di questo ci si può lamentare). Tutti vogliono i giochi a 20 euro, però desiderano anche la supergrafica spacca-GPU con le ultime DirectX, le texture a risoluzione fotorealistica, la I.A. superiore a quella di un film di fantascienza e così via. Troppo comodo, anch'io voglio il mio stipendio raddoppiato con la metà delle ore di lavoro. Non mi lamento affatto che i giochi, oggi, costino 50 euro, anzi, mi chiedo come mai non siano aumentati i prezzi (non me lo auguro, ci mancherebbe), dato che il rapporto costi/guadagno è cambiato, e di parecchio anche. Ovvio, poi un titolo deve valerli i suoi 50 euro. Spendere questi soldi per un gioco che risulta essere una mezza ciofeca fa arrabbiare

IN BREVE

titolo di Nadeo. Vorrei sapere come si partecipa alle gare ufficiali di *TrackMania Nations Forever*, come fa il fortissimo Edoardo "Legend" Mariotti. Grazie per la tua attenzione.

Andrymeda96

Ti confesso che non mi è mai capitato di entrare in questo "giro", ma per partecipare a questo genere di gare, il primo passo da fare è un approccio "virtuale" con i vari clan e associazioni tramite forum e siti Internet. Comincia dando un'occhiata all'indirizzo www.progaming.it

Cara Nemesis,
naturalmente dopo i dovuti complimenti a te e a tutta la redazione, volevo chiedere notizie di un gioco cui è stato dedicato un corposo speciale nel numero 138 del gennaio 2008: *Tiberium*.
Si dà il caso che sia un grande appassionato della serie e del suo universo, quindi volevo sapere se è stato cancellato o rimandato. Grazie per l'attenzione.

Lutti

Purtroppo possiamo mettere una bella pietra sopra *Tiberium*, caro Lutti. Il gioco è stato in lavorazione per due anni prima dell'annuncio ufficiale di EA all'inizio del 2008, è uscito persino un trailer, ma nel settembre dello stesso anno è stato cancellato perché giudicato "non all'altezza della serie". Peccato.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

IL REGNO DEL DOLORE

Quando si parla di sparatutto in prima persona, un titolo che pare non andare mai fuori moda, malgrado abbia ormai anni di onorato servizio sulle spalle, è *Painkiller*. Nel **Thread** "Domanda *Painkiller*", il nostro Lucathegreat ammette di non averci: Mai giocato e, se non sbaglio, è una serie abbastanza interessante, su Steam però ci sono 75 versioni differenti tra quelle base, sequel, remake, espansioni e via dicendo, mentre in edicola l'ho appena visto allegato a una rivista e mi pare ci fossero *Painkiller Universe* più un altro. Qualcuno ha voglia di chiarirmi un po' le idee riguardo le varie versioni? Grazie.
La voglia di *Painkiller* ce l'ha The Bonecraker: Se vuoi prenderlo, prendi quello in edicola perché è l'originale più l'espansione e il seguito (abbastanza divertente, ma per qualità non ai livelli del primo). Su Steam, oltre ai già citati, c'è *Painkiller Resurrection* (gira al largo), *Redemption*, che riprende i personaggi del primo e di *Overdose*, ma non so come sia. Un'altra indicazione precisa arriva da deltax: Ti consiglio il primo, l'espansione e poi di fermarti!

"Oggi, vendere 1 milione di copie basta a malapena a pagare i costi"

da Questione di cifre – Stefano

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

chiunque e non ci sono scuse. Credo che quando un videogioco è ben riuscito, i 50 euro siano più che meritati. Dopotutto, si paga un lavoro di 3-4 anni svolto da 100 persone circa. Sono forse pazzo? Permettimi di dirlo: non credo proprio. A patto che la qualità ci sia, un gioco vale il suo prezzo e non bisogna lamentarsi, perché se noi paghiamo queste decine di euro, le case di sviluppo ne spendono milioni. Detto questo, ti saluto e mando un bacio alla redazione.

Stefano

Cara Nemesis,
diverse volte ho voluto scrivervi, ma non l'ho mai fatto, sopratutto quando pubblicaste la recensione di *Unreal Tournament 3*.
Da appassionato della serie, mi trovai per la prima volta in estremo disaccordo con voi: *UT 3* è stato un fallimento su tutta la linea, e no, il doppio salto è la cosa più inutile del gioco, mentre il dodge-jump era la cosa più utile ed è stata rimossa, portando come conseguenza mappe sterili e giocabilità stroncata. Colpa delle console?
Ma non dilunghiamoci sulle solite questioni: ognuno ha il proprio parere e deve provare per decidere. Scrivo questa mail in risposta a Dennis. È mai possibile che, nel 2011, i pirati si giustifichino ancora con la solita frase "i giochi costano troppo"? Per prima cosa, se scarichi una iso non vedo l'utilità di spendere quei 10 (dieci) centesimi di IVA per un DVD vergine, e qui mi scappa un sorriso maligno. Come secondo punto importante, c'è da dire che oggigiorno esistono tanti siti grazie a cui comprare la key (licenza) di un gioco per pochi euro (tutto legale, originale, ci tengo a ribadirlo): completata la transazione, arriva direttamente sulla nostra bella casella e-mail una missiva contenete il codice di installazione originale, legale e sopratutto pagato 10/20 euro. Vogliamo parlare degli sconti che possiamo trovare su Steam? Il nocciolo della questione è un altro, cioè il bisogno di sentirsi giustificati: "Sono un vero appassionato, pagherei se potessi, davvero, ma costano troppo". La verità è che se ci fossero giochi a 5 euro (ed esistono le licenze a prezzi simili), i pirati non se li comprerebbero comunque e la prova sono proprio le loro parole di disprezzo verso i prezzi di titoli che un appassionato accorto, e con i soldini contati, può tranquillamente trovare a pochi euro legalmente e online. Certo non hai la confezione, ma dubito che ci siano confezioni piratate! Rinnovo i miei complimenti alla redazione e mi scuso per la stesura confusa, ma certe cose mi fanno imbestialire. In quanto programmatore, l'idea che qualcuno possa mai utilizzare il mio lavoro senza pagarlo non è divertente.

Eivel

Cari Stefano ed Eivel, sono svariate le categorie di persone che si lamentano del prezzo dei videogiochi. Alcune lo fanno perché c'è sempre un motivo (se costano dodici euro sarebbe stato meglio venderli a dieci, se costano dieci perché non fare otto?), altre hanno ben chiari i perché della propria protesta. Fra queste ultime, per esempio, ci sono coloro che non hanno intenzione di privare chi ha sviluppato un titolo della giusta retribuzione, ma lamentano l'eccessivo sovraccarico di costi delle case di distribuzione. Per esempio, esistono i soliti casi in cui un gioco negli Stati Uniti costa 30 dollari e in Europa quei dollari diventano altrettanti euro (ma questo è un problema che non riguarda solo il mercato videoludico...). Capisco chi si lamenta di non riuscire a trovare più un vecchio titolo, ma non sono dalla parte di chi quel titolo non ha nemmeno provato a cercarlo di seconda mano; sono d'accordo con chi si lamenta che i giochi in digital download non hanno la confezione originale, ma sorrido amaramente se le stesse persone quei giochi se li masterizzano su un anonimo DVD vergine e via andando. La verità è che dovremmo metterci un po' tutti una mano sulla coscienza e cercare di trovare un giusto compromesso, che gratifichi chi su un gioco ci lavora e chi quel gioco lo acquista. Non è facile, purtroppo.

ARMA IN COMPAGNIA

HawkinHawk ha aperto proprio sulle pagine del nostro **Forum** il **Thread** "Organizziamo una Campagna di *ARMA* o di *ARMA II*?": Mi stavo chiedendo come mai la community di gv non sfrutti a dovere il suo grande potenziale di riunire giocatori anche per titoli (relativamente) di nicchia come *ARMA*. È da un po' che mi frulla in testa l'idea di organizzare una campagna dinamica per uno di questi due giochi. Sarebbe preferibile *ARMA II*, ma visto che i possessori saranno inferiori a quelli di *ARMA*, che è stato allegato a GMC, possiamo optare anche per il primo capitolo. Chiederò aiuto a Otrebla_SNAKE, che è un appassionato come me. Mi rivolgo a tutti quelli che possiedono questi due titoli: reinstallateli, perché giocare online in team è veramente divertente. Parole sante. E infatti...
StracchinoLoStecchino: Ho sempre desiderato giocare online con questo titolo! Una campagna dinamica a me starebbe bene, ma mi piacerebbe giocare con una ventina di persone almeno. Ah, preferirei *ARMA 2*, ho solo quello ed è uscito anche in free download. E c'è anche Hot dog: Preso a 6 euro poche settimane prima che diventasse free, mai usato. Sarebbe l'occasione giusta per farlo!

MISTER PULITO

Passiamo ora alla sezione "Hardware – Problemi tecnici e consigli per gli acquisti", dove la nostra attenzione viene attirata dal **Thread** "Metodo sicuro per la pulizia del monitor?" a cura di Auanzo: Ho un monitor Dell U2410 24 pollici, acquistato ormai quasi da un anno. Monitor spettacolare, faccio il fotografo e ci lavoro egregiamente per tutto quello che mi serve, postproduzione compresa; per giocare è una bomba e stesso dicasi per tutte le applicazioni multimediali. Ora, sia per questi motivi, sia per il fatto che non l'ho pagato poco, vorrei un consiglio possibilmente definitivo riguardo la sua manutenzione. Non ho mai pensato di mettergli una protezione nei momenti in cui è spento e ora presenta qualche alone, ma soprattutto quella che sembra una fastidiosa incrostazione di non so cosa. Per la polvere utilizzo i panni ultradelicati per le lenti degli occhiali, e siamo a posto. Ma per una pulizia più seria cosa posso impiegare? Tiabhal: Panno umido e via. Al massimo un po' di sapone, ma poco, e pulisci. Non usare prodotti aggressivi come sgrassatori, Vetril o cose del genere, che lo rovini.

Redattori Per Gioco The Witcher

Questa lettera si aggiudica il gioco Virtua Tennis 4!

SIAMO noi gli artefici del nostro destino. Sembra proprio questo il punto di partenza scelto dagli sviluppatori di CD Projekt Red per sviluppare quello che è, forse, uno dei migliori GdR mai apparsi sul mercato.

Datato 2007, *The Witcher* ha reimpostato i canoni dei GdR moderni. Uno su tutti, la possibilità di intraprendere missioni diverse in base alle nostre interazioni con i PNG. Le nostre frasi, o meglio, quelle che volevamo far dire al nostro personaggio, implicavano infatti nuovi sviluppi nella trama, che molto spesso cambiavano gli obiettivi della missione. Ma non è tutto: con questo sistema di risposta multipla, noi giocatori eravamo in grado di modificare il carattere del nostro eroe. A fine avventura potevamo ritrovarci fra le mani un Geralt di Rivia crudele e dedito solo al combattimento, oppure uno più mite e magari sposato e con un figlio. Ed è proprio sul nostro Geralt (nostro perché per tutta l'avventura vestiremo i panni di questo spietato cacciatore di mostri) che si basa l'intera trama. Non faremo neanche in tempo a muovere un passo, che ci troveremo in mezzo a una battaglia, con in mano una spada e, soprattutto, in possesso di abilità da spadaccini che non ricordavamo assolutamente di avere. I ricordi sono, infatti, ciò che ci manca. Dalle scene iniziali sappiamo solo che Geralt ha perso la memoria e non si ricorda proprio nulla del proprio passato. È con queste basi che ha inizio la nostra avventura.

■ La saga di *The Witcher* è proseguita nel 2011 con *The Witcher 2: Assassins of Kings*.

Tra obiettivi secondari, alcuni forse troppo uguali tra loro, altri divertenti e vari, e incarichi ben più importanti, Geralt pian piano ricorderà sempre più cose della sua vita. La situazione a Redania (terra in cui sono ambientate le 60 e più ore di gioco) è tutt'altro che rosea. Soldati della Rosa Fiammeggiante e Scoiattoli stanno combattendo ognuno per il proprio tornaconto personale, le guardie cittadine cercano di ristabilire l'ordine a Vizima, capitale dell'Impero, mentre i Salamander cercano di mettere le mani sulle ricette per le pozioni mutagene dei witcher. E provate un po' a indovinare chi dovrà sbrogliare questa matassa? In mezzo a tradimenti, alleanze non troppo veritiere, colpi di scena sempre più grandi e una trama che è indubbiamente il punto forte di tutta l'avventura, frutto della strepitosa fantasia dell'autore polacco Sapkowski, toccherà al nostro Lupo Bianco fare un po' di ordine in questo mondo. Molto presto ci lasceremo risucchiare dalla trama, non potremo più farne a meno e, proprio quando saremo sicuri di qualcosa, interverrà un ulteriore colpo di scena che manderà in frantumi tutte le nostre idee, anche quelle meglio pensate. "Colpo di scena" sembra essere il motto di questi sviluppatori. Nel momento in cui ci troveremo davanti agli occhi le ultime scene di gioco, solo in quell'istante capiremo cosa sia un vero colpo di scena. Con il sequel del fantastico *The Witcher* già sugli scaffali e con molti enigmi irrisolti che ci ronzano ancora in testa, non sarà troppo strano pensare che, magari, nella seconda avventura non ci sia la spiegazione tanto attesa di ciò con cui il primo capitolo ci ha salutato.

Pluck

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

La soluzione del crucipuzzle pubblicato sul numero 184 di GMC

PAROLE NASCOSTE:

nemesis
ombrellone
computer
granita

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

BisonRulez
Fantaman
Filippo
Lolly86
Luca G.
Master Chief 98
Pierluigi
Rainbow_kirby
Skyler
SunshineM
Urboz
Valerio A.

Come accedere con il cellulare ai contenuti speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

All'interno della rivista si trovano dei "quadrati magici" chiamati **QR**, acronimo di **Quick Response**, che consentono di accedere velocemente a contenuti esclusivi. Per visualizzarli è necessario avere uno **smartphone** o cellulare abilitato alla connessione Internet.

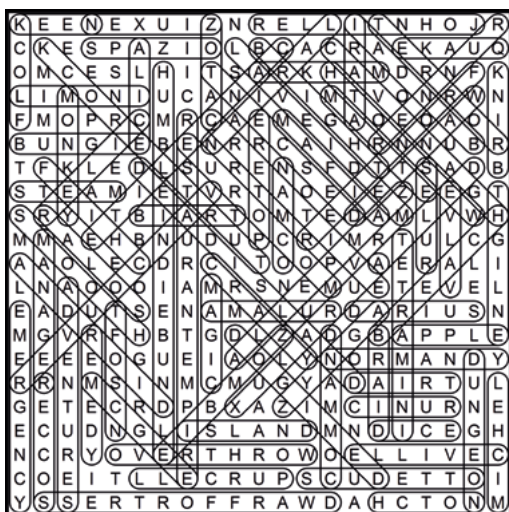
Ecco cosa bisogna fare per accedere ai contenuti esclusivi di **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**

1. Scaricare e installare il programma gratuito i-nigma

La procedura deve essere effettuata solo la prima volta.
Una volta scaricato e installato il programma per la lettura dei codici QR questo funzionerà per ogni successiva lettura. Il programma per leggere i QR funziona su tutti i cellulari e smartphone dotati di fotocamera e connessione a Internet. Per ottenere il software, basta inviare un SMS al numero **0044 7797 882325** per aprire la pagina Web da cui scaricare il programma adatto al proprio smartphone. Oppure è possibile collegarsi dal proprio cellulare al sito **www.i-nigma.mobi**. Così facendo, verrà individuato automaticamente il sistema operativo dello smartphone e installata la versione corretta di i-nigma.

2. Inquadrare e scattare

Dopo aver premuto l'icona del programma i-nigma non resta che puntare la fotocamera del dispositivo sul codice QR, avendo cura di restare a circa 10-15 cm dalla pagina della rivista, schermo del computer o iPad, e premere il pulsante **Leggi Codice**. Per conferma, si dovrà premere ora il pulsante **Accedi a Internet**. Qualora si voglia velocizzare questo secondo passaggio, occorre abilitare la voce **Nessuna conferma** all'interno del pannello **Impostazione** e poi **Connessione a Internet**.

I costi per la visualizzazione del contenuto variano in base al singolo piano tariffario dell'utilizzatore.

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!

Quante volte vi siete chiesti quali tumultuosi flussi di notizie, incombenze e interessi animino la redazione di GMC? Ebbene, da oggi la risposta a questi interrogativi esiste ed è a portata di clic. Seguiteci alla scoperta del Blog di GMC!

Il Blog di GMC

La vostra rivista di videogiochi per PC preferita vi porta ogni mese news, anteprime esclusive e recensioni scrupolose. Non vi basta? Volete vivere della vita di redazione giorno per giorno? Conoscere quali sono i titoli più attesi dai vostri beniamini? Sapere in anteprima che giochi sono finiti tra le loro grinfie? Scoprire in quale angolo del Globo sono stati spediti i vostri intrepidi reporter? Allora non avete scelta, dovete visitare il Blog di GMC, all'indirizzo **www.giochiperilmiocomputer.it**. Abbiamo deciso di aprire questa nuova finestra su Giochi per il Mio Computer a chi ci dimostra, mese dopo mese, il proprio affetto. Seguiteci attraverso le sezioni del Blog. Leggete, commentate, votate e condividete con noi la passione che ci fa scrivere, e vivere, di videogiochi.

Barra di navigazione

In questa barra sono presenti, a portata di mouse, i collegamenti diretti alla **pagina principale**, al **Feed RSS** per essere sempre aggiornati sul Blog, allo spazio per **inviare una mail alla redazione**, al **Forum di GamesVillage** (magari per partecipare a una discussione sull'ultimo Post), all'elenco dei **sondaggi** proposti e alla zona in cui **creare un proprio profilo utente**. C'è anche la possibilità di effettuare una **ricerca tra i contenuti del Blog**.

Hot News

Le notizie più importanti del momento. Tutto quello che bisogna sapere passa per le Hot News del Blog di GMC. Un clic e verrete portati dentro la notizia, su **GamesVillage.it**.

I Post

Il Blog di GMC è un po' come un taccuino di viaggio. Tra i suoi **Post** troverete le novità che ci hanno colpito, le impressioni su un gioco o su un fenomeno legato al nostro hobby preferito, ma anche contest e consigli. Cliccando sulle icone presenti nella barra rossa di separazione, potrete condividere il **Post** sui vostri account legati ai social network più diffusi. Registrandovi al Blog, sarete liberi di scrivere anche i vostri commenti in merito al **Post**. Non vediamo l'ora di leggere le vostre opinioni!

La redazione presenta

Ci sono **Post** che sarebbe un peccato perdersi. Si alternano in questa zona. Potete aspettare che passino nella finestra principale, oppure puntare con il mouse sui numeri che compaiono in basso a destra.

Login

Per commentare i **Post** e partecipare ai **Sondaggi** lanciati dalla redazione di GMC, è sufficiente creare un profilo (da qui o dalla **Barra di navigazione**) registrandosi con un nome utente e un indirizzo e-mail valido.

Blog Sections

Il Blog di GMC è comodamente consultabile per **Sezioni**, che racchiudono i **Post** suddivisi per argomento. In **Stiamo Aspettando** vi raccontiamo quali titoli non vediamo l'ora di giocare e perché, in **Voci dalla Rete** troverete le notizie che ci hanno maggiormente colpito, mentre in **Arrivati e Installati** vi diremo cosa è arrivato sulle scrivanie della redazione, pronto per essere testato a fondo. **GMC nel Mondo** racconta dei viaggi, futuri o in corso, che ci portano a svelare i segreti dei giochi in uscita, mentre **Hardware** solleticherà il vostro palato di appassionati di tecnologia videoludica. **Mathom**, infine, è un angolo a tema libero, in cui sono racchiusi anche sogni a occhi aperti e brevi momenti di follia.

Ultimo Sondaggio

I **Sondaggi** lanciati dalla redazione vi chiedono di esprimere il vostro parere su argomenti che reputiamo importanti per la passione che ci unisce nel segno dei videogiochi su PC. Se volete partecipare al **Sondaggio** in corso, non dovete fare altro che registrarvi e votare.

Seguici su...

I social network su cui è presente GMC. Vi ricordiamo che la pagina "fan" ufficiale di Giochi per il Mio Computer su Facebook è: **Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale.**

GMC Sfogliabile

Una chicca per i lettori che ci seguono sul Blog. GMC vi offre un assaggio del **nuovo numero in edicola**, comodamente consultabile sfogliandone le pagine **in formato PDF**.

Subito sul Blog di GMC!

Per volare senza indugio sul nostro Blog, aprite il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrate questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina **11**).

WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT

SCOOP prima occhiata

UNIVERSI PARALLELI

Il mondo di gioco di *Dishonored* è uno dei suoi elementi di maggior originalità: creato dalla fervida mente di Viktor Antonov, già "autore" di City 17, la città in cui è ambientato *Half-Life 2*, si tratta di un vero e proprio universo parallelo che attinge dall'architettura rinascimentale, dalla rivoluzione industriale, dai macchinari e la creatività steampunk, dall'atmosfera opprimente di film come "Brazil", e fonde tutti questi elementi in una affascinante amalgama che gli sviluppatori stessi definiscono "retro-futuristica".
A dimostrazione dell'enorme sforzo profuso da Arkane in questo ambito, ogni edificio, abito, mobile, arma, macchinario, mezzo di trasporto, persino i manifesti appesi nei vicoli, tutto quanto è stato progettato e disegnato da zero, senza alcun riferimento fotografico o di altro genere. Quando si dice pretendere originalità a tutti i costi!

DISHONORED

Arkane Studios stupisce con un FPS ambientato in un inquietante mondo alternativo.

- **SVILUPPATORE** Arkane Studios
- **GENERE** Sparatutto in prima persona
- **CASA** Bethesda Softworks
- **INTERNET** www.dishonored.com

DISHONORED VI TRASCINERÀ NEL SUO FOLLE UNIVERSO PERCHÉ:

- **Lo stile di gioco aperto lascia estrema libertà di scelta.**
- **Le scelte compiute durante la partita hanno un impatto concreto sul mondo.**
- **L'universo sci-fi concepito dai designer di Arkane è affascinante.**
- **La direzione artistica è altrettanto originale e accattivante.**

DATA DI USCITA 2012

IL misterioso progetto che Arkane Studios teneva nel cassetto da qualche tempo non è più un segreto: dopo le numerose indiscrezioni susseguitesi dal 2008 a oggi, finalmente *Dishonored* è stato annunciato e presentato alla stampa.

La trama ci mette nei panni di un assassino dotato di poteri soprannaturali, ingiustamente incarcerato per l'omicidio dell'Imperatrice. Evaso dopo cinque anni di prigionia, il protagonista (ancora senza nome) si metterà alla ricerca dei veri responsabili, impegnandosi nel frattempo a cercare di riportare l'ordine nel regno, caduto preda della brama di potere di un nuovo e dispotico Reggente.

A parte la peculiare ambientazione a metà tra il futuristico e il rinascimentale, l'elemento più originale di *Dishonored* è lo stile di gioco estremamente aperto, che consente di decidere di volta in volta come affrontare le varie missioni: in maniera pacata, stealth, senza farsi vedere da nessuno, limitando le uccisioni a quelle strettamente "indispensabili", oppure a pistole spianate, a testa bassa e facendo la voce grossa. Ogni scelta effettuata, che si tratti di aiutare un civile o del modo

"L'ELEMENTO PIÙ ORIGINALE DI *DISHONORED* È LO STILE DI GIOCO ESTREMAMENTE APERTO"

in cui viene raggiunto un obiettivo, contribuirà ad aumentare o mantenere invariato il "caos" complessivo che regola il mondo di gioco: questo parametro influenza direttamente la trama, con missioni e addirittura finali diversi, ma anche l'universo stesso in cui ci si muove, che potrà essere più o meno ostile nei nostri confronti.

Trattandosi di un assassino, per di più dotato di poteri soprannaturali, il protagonista disporrà di un sacco di armi per compiere uccisioni in diversi modi, dalle silenziose balestre alle pistole, passando per lo "spring razor", una molla dotata di spire affilatissime che scattano in mille direzioni, con gli effetti sanguinolenti che si possono facilmente intuire. Per quel che riguarda la magia, invece, tra i poteri a sua disposizione ci sono soffi di vento in grado di uccidere sul colpo, teletrasporto, l'evocazione di affamati e implacabili branchi di ratti, la possibilità di rallentare il tempo, e la pratica arte del "possesso" dei corpi altrui, sia che si tratti di nemici, sia di altri esseri viventi – dai topi ai pesci del mare.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Per la gioia degli ambientalisti, l'energia che "muove" il mondo di *Dishonored* proviene dall'olio di balena.

Sarà possibile "configurare" e controllare in maniera indipendente le due mani, con armi o poteri magici.

Le luci dinamiche e l'uso di texture disegnate a mano conferiscono al gioco un look unico e particolare.

Probabilmente, "possedere" un simile bestione permette di far fuori un po' di nemici in tutta serenità.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Arkane Studios

Provenienza: Lione, Francia

Inizio carriera: 1999

Storia: Il primo gioco della casa francese è stato l'acclamato *Arx Fatalis* del 2002; quattro anni più tardi è stato aperto un ufficio distaccato in quel di Austin, Texas. Nel dicembre dello scorso anno è stato annunciato *The Crossing*, ambizioso sparatutto sviluppato in collaborazione con Valve, ma messo in stand-by per questioni di budget. Nel luglio del 2009, Arkane ha collaborato con 2K Marin per la realizzazione di alcuni elementi di *BioShock 2* relativi ad animazione, arte e level design. Nell'agosto dello scorso anno, la software house è stata acquisita da ZeniMax, che possiede il publisher Bethesda.

Li conosciamo per: *Arx Fatalis* (anche in edizione per collezionisti), *Dark Messiah – Might and Magic.*

ATTENDERE PREGO!

Dishonored non ha ancora raggiunto la fase Alpha, e gli sviluppatori non si sbilanciano su una possibile data di uscita.

SCOOP
prima occhiata

UNA STORIA DA RACCONTARE. O FORSE NO

La trama di *Hard Reset* sarà importante per capire quel che succede, ma non fondamentale per arrivare alla conclusione del gioco. Sono gli stessi sviluppatori a sottolineare questo aspetto, dimostrando di essere tutt'altro che ingenui. "C'è una storia affascinante e per nulla banale, narrata tra un livello e l'altro tramite sequenze in stile fumetto", racconta Klaudiusz Zych, uno dei co-fondatori di Flying Wild Hog, "ma non è obbligatorio prestarvi attenzione. Non nascondiamo che *Hard Reset* nasce con l'idea di essere innanzitutto un FPS divertente. Chi vuole, può tranquillamente gettarsi nella mischia saltando le scene d'intermezzo. Alla peggio, avrà un motivo in più per rigiocarlo dopo averlo finito!"

HARD RESET

La battaglia finale tra umanità e macchine vissuta in prima persona.

- **SVILUPPATORE** Flying Wild Hog
- **GENERE** FPS
- **CASA** Da definire
- **INTERNET** http://hardresetgame.com

IL MONDO OPPRIMENTE DI *HARD RESET* NON VI DARÀ UN ATTIMO DI TREGUA PERCHÉ:

- Da "Terminator" in poi, i robot meritano solo di essere massacrati senza pietà!
- Il sistema di upgrade delle armi renderà gli scontri meno banali del solito.
- L'uso massiccio della fisica potrebbe fare altrettanto.
- Graficamente non sfigura di fronte a produzioni ben più blasonate.

UN giorno, non troppo lontano, le macchine prenderanno il sopravvento sull'uomo. È inutile negarlo, addurre motivazioni plausibili o spiegazioni razionali sul perché non dovrebbe succedere. Accadrà e basta.

Del resto, è un tormentone che sentiamo ripetere da quando sono stati inventati i primi computer, e un certo fondo di verità dovrà pur esserci! *Hard Reset*, il titolo d'esordio di Flying Wild Hog, non ci racconta pertanto nulla di nuovo, limitandosi a prepararci a uno dei tanti possibili scenari, tutti invariabilmente cupi e senza speranza, nei quali le macchine controllano l'umanità e un manipolo di sopravvissuti cerca di impedirne l'estinzione.

Questa volta, l'eroe di turno prende il nome di Fletcher, maggiore dell'Esercito degli Stati Uniti in congedo e cittadino della megalopoli di Bezoar, che si ritrova proprio malgrado invischiato nella battaglia finale tra le macchine e gli uomini. Come va di moda di questi tempi, insomma, è un eroe a sua insaputa. Stringi stringi, *Hard Reset* è uno sparatutto in prima persona vecchia scuola, dove si spara molto e ci si copre poco, nel quale non c'è spazio per le smancerie e le orde di nemici si falciano una dopo l'altra. Per evitare

"UN FPS VECCHIA SCUOLA, DOVE SI SPARA MOLTO E CI SI COPRE POCO"

che anche questo titolo finisca nel calderone dei videogame divertenti, ma che si dimenticano dopo cinque minuti, la software house polacca punta su un sistema di upgrade e di leveling del personaggio molto curato, basato sull'esperienza accumulata durante la partita, e che promette di rendere l'azione molto più tattica e profonda del consueto.

Il risultato è una giocabilità a metà strada tra *Painkiller* e *Diablo*. Così almeno sostengono gli sviluppatori, cui spetta il non facile compito di tenere fede a un simile impegno. A questo si aggiunge un mondo nel quale la fisica realistica svolge un ruolo cruciale, se non da protagonista almeno da comprimaria, con la possibilità di modificare l'ambiente circostante per meglio sfruttarlo a proprio vantaggio.

Trattandosi di uno sparatutto in prima persona, stupisce apprendere che il gioco è solo in single player; al tempo stesso, rincuora sapere che gli sviluppatori preferiscono concentrarsi al massimo su un solo elemento, ed evitare di lavorare (male) a troppe cose. Se poi *Hard Reset* dovesse avere successo, il gioco online potrà sempre arrivare con un DLC o nell'immancabile sequel. Non sarebbe certo la prima volta.

GIOCHI COMPUTER

L'engine del gioco si chiama Road Hog, e promette di svolgere il suo lavoro in maniera eccellente.

Tra luci dinamiche, fumo e fiamme, il look futuristico e opprimente di Bezoar è davvero riuscito.

"Hasta la vista, baby!"

Regola #25 per un buon FPS: armi che sparano globi di luce azzurra.

SCOOP

DATA DI USCITA AUTUNNO 2011

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Flying Wild Hog
- **Provenienza:** Polonia
- **Inizio carriera:** 2009
- **Storia:** *Hard Reset* è il primo gioco di questa nuova software house polacca, che ci sta lavorando in gran segreto da più di due anni. Il motore grafico è sviluppato internamente: considerati i costi di una simile scelta, presumibilmente verrà utilizzato anche per giochi futuri non ancora annunciati
- **Li conosciamo per:** Lo studio di sviluppo raccoglie molta gente di talento. I suoi dipendenti provengono da City Interactive, People Can Fly e CD Projekt RED.

ATTENDERE PREGO!

Gli sviluppatori contano di pubblicare *Hard Reset* entro l'inizio dell'autunno.

In attesa di mettere sul tavolo i propri assi nella manica, i grandi dei videogiochi cercano di stuzzicarci l'appetito con nuove informazioni e rivelazioni scottanti. Persino Blizzard, questo mese, è al centro di una controversia che avrà conseguenze su tutto il mondo dei giochi online. Buona lettura!

GMC NEWS

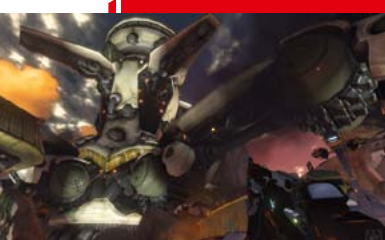
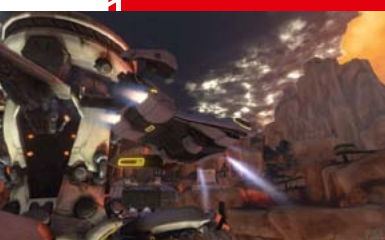
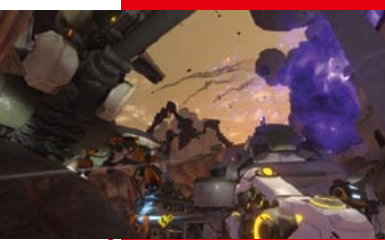
Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

MMOG

FIREFALL

Una Beta inusuale per un interessante sparatutto online.

GALLERY

Firefall sarà giocabile gratuitamente, con un modello free2play.

DOPO la moda dei MMORPG, caratterizzata dal dominio di *World of Warcraft*, una nuova tendenza potrebbe affermarsi nel mondo dei giochi online di massa.

Sempre più sviluppatori, infatti, si stanno muovendo verso gli sparatutto, cercando di trovare un punto d'incontro tra gli FPS, con la loro azione frenetica, e i MMOG, con i loro enormi mondi aperti e le loro illimitate possibilità sociali.

Firefall, di Red 5 Studios, uno dei progetti più promettenti di questo nuovo genere, è ormai in dirittura d'arrivo. L'uscita è prevista per dicembre, e una particolare fase Beta è già in atto mentre scriviamo questa notizia. Diciamo "particolare" perché viene diffusa da Red 5 con la stessa tecnica usata da Google per il suo Google + (o, tempo addietro, per Gmail). In pratica, l'unico modo per partecipare è conoscere un utente già registrato, che ha a disposizione un numero limitato di inviti da inviare ad amici e conoscenti.

Firefall è ambientato in un futuro oscuro, nel quale l'umanità è stata quasi annientata da una catastrofe naturale. I sopravvissuti lottano contro una feroce razza aliena per ottenere la Crystite, una preziosa sostanza presente nel sottosuolo. I giocatori sceglieranno tra varie classi, che potranno cambiare all'occorrenza optando per un equipaggiamento diverso, e dovranno cooperare in operazioni di vario tipo, come per esempio l'estrazione dei minerali. La destrezza e la rapidità di uno sparatutto, dunque, andranno a incontrare le dinamiche cooperative e competitive dei giochi online. In molti hanno già provato a percorrere questa strada, ma i progetti si sono quasi sempre tradotti in buchi nell'acqua o in un nulla di fatto.

Lo stile grafico è molto colorato, e ricorda quasi *Borderlands*.

"La destrezza e la rapidità di uno sparatutto incontreranno le dinamiche dei giochi online"

Firefall, però, ha dalla sua un team di sviluppatori molto esperto, che vanta programmatori e designer che hanno lavorato su *World of Warcraft* e su *Tribes*, due dei titoli più influenti della storia dell'online. Se aggiungiamo che il gioco sarà completamente free2play, e che tasserà i giocatori solo per l'acquisto di modifiche estetiche, *Firefall* sembra avere delle concrete possibilità di successo.

GIOCHI COMPUTER

Internet: www.firefallthegame.com
Data di uscita: dicembre

GdR/Azione

DIABLO III

Notizie controverse per l'atteso GdR di Blizzard.

Nonostante la smodata attesa per *Diablo III*, nemmeno Blizzard è al riparo dalle critiche del popolo di Internet.

L'annuncio del funzionamento della nuova Auction House, la casa d'aste interna al gioco, ha creato un vero e proprio polverone, tale da mettere in secondo piano la lieta novella dell'arrivo di una fase Beta (sintomo che la data di uscita ufficiale non è troppo lontana).

Il pomo della discordia è la possibilità di vendere o acquistare oggetti in cambio di denaro vero, del mondo reale. Qualunque oggetto trovato durante le proprie partite, in pratica, potrà essere messo all'asta, nella speranza che altri utenti lo desiderino tanto da mettere mano al portafogli. Il sistema di scambio è regolato da Blizzard stessa, che, oltre a intascare una piccola commissione, garantirà la sicurezza e la correttezza delle transazioni, evitando le classiche truffe del mondo dei MMOG. Chi non vorrà usufruire di questa possibilità potrà vendere o acquistare i propri oggetti in un'altra casa d'aste, dove si commercerà in Gold, la valuta virtuale del gioco. La mossa di Blizzard non è insensata, ma quando si parla di soldi veri, la questione diventa sempre molto delicata.

Data di uscita: "Quando sarà pronto"
Internet: www.diablo3.com

MMORPG

IL NUOVO MMORPG DI CARBINE

NCsoft promette un annuncio ufficiale alla Gamescom.

Ricordate i Carbine Studios, fondati nel 2005 con l'obiettivo di creare un nuovo gioco di massa online?

Si tratta di un gruppo di sviluppatori di alto profilo, con veterani del settore che hanno lavorato su *World of Warcraft*, *EverQuest*, *Diablo II*, *StarCraft*, *Fallout* e su altri titoli di analoga importanza. Ora, a distanza di sei anni, il loro progetto segreto è pronto per essere svelato, in occasione della Gamescom, presso lo stand di NCsoft. Al momento non sappiamo ancora nulla di significativo, se non che l'idea di Carbine è quella di dare vita al prossimo grande MMO, magari bruciando sul tempo Blizzard, regina indiscussa del mondo online. Sarà anche interessante vedere di che tipo di gioco si tratti, perché ci sembra molto improbabile che NCsoft pubblichi e finanzi un titolo che faccia concorrenza diretta al suo *Guild Wars 2*. Scopriremo tutta la verità il mese prossimo.

Le immagini pubblicate sul sito di Carbine, pur non essendo esplicitamente legate al nuovo progetto, lasciano pensare a uno stile allegro e colorato, quasi da cartone animato.

Internet: www.carbinestudios.com
Data di uscita: Non disponibile

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Empires Online	Microsoft	Estate	● (verde)
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	● (arancione)
Assassin's Creed Revelations	Ubisoft	Novembre	● (verde)
Batman: Arkham City	Warner Interactive	21 Ottobre	● (verde)
Battlefield 3	EA	28 Ottobre	● (verde)
BioShock Infinite	2K Games	2012	● (arancione)
Borderlands 2 (Nuova Entrata)	2K Games	2012	● (arancione)
Brothers in Arms Furious 4	Ubisoft	2012	● (arancione)
Call of Duty Modern Warfare 3	Activision Blizzard	Novembre	● (verde)
Darksiders 2	THQ	2012	● (arancione)
Dead Island	Deep Silver	9 Settembre	● (verde)
Diablo III	Activision Blizzard	2012	● (arancione)
Dishonored (Nuova Entrata)	Bethesda	2012	● (arancione)
Driver: San Francisco	Ubisoft	Settembre	● (verde)
F1 2011	Codemasters	Settembre	● (verde)
Far Cry 3	Ubisoft	2012	● (arancione)
FIFA 12	EA	30 Settembre	● (verde)
Ghost Recon Online	Ubisoft	Estate	● (arancione)
Guild Wars 2	NCsoft	2011	● (verde)
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2011	● (arancione)
Hard Reset (Nuova Entrata)	N.D.	Autunno 2011	● (arancione)
Hitman Absolution	Square Enix	2012	● (arancione)
Il Signore degli Anelli: La Guerra del Nord	Warner	4 Novembre	● (verde)
Kingdoms of Amalur: Reckoning	EA	2012	● (arancione)
Mass Effect 3	EA	Marzo 2012	● (arancione)
Max Payne 3	Take Two	2012	● (arancione)
Metro: Last Light	THQ	2012	● (arancione)
Might & Magic: Heroes VI	Ubisoft	Settembre	● (verde)
Need for Speed: The Run	EA	Novembre	● (verde)
Pro Evolution Soccer 2012	Konami	29 Settembre	● (verde)
Prey 2	Bethesda	2012	● (arancione)
Prototype 2	Activision Blizzard	2012	● (arancione)
RAGE	EA	7 Ottobre	● (verde)
Ridge Racer Unbounded	Namco Bandai	2012	● (arancione)
Resident Evil Operation Raccoon City	Capcom	Inverno	● (arancione)
Risen 2: Dark Waters	Deep Silver	2012	● (verde)
Serious Sam 3: BFE	Croteam	Autunno	● (arancione)
Star Wars The Old Republic	EA	Fine 2011	● (verde)
Subversion	Introversion	2011	● (arancione)
The Darkness II	2K Games	Ottobre	● (verde)
The Elder Scrolls V - Skyrim	Bethesda	Novembre	● (verde)
Tomb Raider	Square Enix	2012	● (arancione)
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online	THQ	2012	● (arancione)
Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Settembre	● (verde)
XCOM	2K Games	Marzo 2012	● (arancione)

Azione

TRUE CRIME HONG KONG

A volte ritornano! Square Enix resuscita il progetto di United Front Games.

L'intervento di Square Enix resuscita il progetto di United Front Games. Activision Blizzard si morderà le mani?

Quest'anno Activision Blizzard ha optato per un improvviso cambio di politica, decidendo di diminuire il numero di giochi in uscita e concentrandosi solo sulle serie più redditizie e promettenti.

Questa decisione, oltre a tagliare le gambe ai vari *Guitar Hero*, ha annullato il progetto di *True Crime: Hong Kong*, in lavorazione presso lo studio indipendente di United Front Games. Fu una notizia pessima, specie per gli sviluppatori, anche perché il gioco era praticamente finito. Nel corso di una visita ai loro studi di Vancouver, avevamo visto con i nostri occhi un titolo in dirittura d'arrivo, ricco di contenuti, e di gran lunga più emozionante di tutti i precedenti episodi della serie di *True Crime*. Square Enix, in piena fase di espansione occidentale, ha deciso di non farsi scappare l'opportunità, e ha concluso accordi con United Front Games per pubblicare il gioco. Naturalmente, visto che i diritti del nome "True Crime" sono ancora in mano a Activision Blizzard, il progetto avrà un titolo nuovo, e dovrà essere chirurgicamente privato di qualunque riferimento alla vecchia serie.

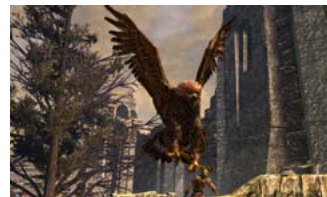
Data di uscita: 2012
Internet: www.unitedfrontgames.com

GdR/Azione

IL SIGNORE DEGLI ANELLI LA GUERRA DEL NORD

Una data e una Collector's Edition per la nuova avventura nella Terra di Mezzo.

Il nuovo gioco ispirato al grande universo narrativo di Tolkien è finalmente in dirittura d'arrivo, con una data d'uscita ufficiale fissata al 4 novembre.

Pur essendo ambientato durante la Guerra dell'Anello, *La Guerra del Nord* ci farà incontrare svariati personaggi tralasciati dai film e dai videogiochi, come Radagast il Bruno, un altro stregone buon amico di Gandalf, e Beleram, una delle possenti aquile che solcano i cieli della Terra di Mezzo. I fan più accaniti, volendo, potranno acquistare la succosa Collector's Edition, che includerà un modellino di un troll delle nevi (con tanto di elmo d'osso e clava di ferro), un art book con bozzetti

e scenari, un DVD con il Dietro le quinte dello sviluppo, focalizzato sulla registrazione della colonna sonora agli Abbey Road Studios e sul concerto tenutosi all'E3 2011, e per finire un codice per sbloccare il DLC esclusivo *Sfida di Lothlorien*. Il prezzo? 89,99 euro.

Data di uscita: 4 novembre 2011
Internet: www.laguerradelnord.it

Azione

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

Novità sulle modalità multiplayer dell'ultima avventura di Ezio Auditore.

Nel multiplayer di *Assassin's Creed Revelations* vestiremo i panni di una matricola della Abstergo, intenta ad allenarsi nell'uso dell'Animus.

Ubisoft ha recentemente mostrato una serie di video centrati sulla nuova modalità Artifact Assault (assalto all'artefatto), una sorta di Capture the Flag in salsa assassina. Sull'onda dell'apprezzato multiplayer di *Brotherhood*, questo classico del gioco competitivo a squadre verrà adattato agli standard della serie, di conseguenza avrà un ritmo molto più serrato, e richiederà un diverso tipo di cooperazione con gli alleati. Per vincere, infatti, sarà necessario stordire i nemici, ma anche coprire i movimenti degli amici e rianimarli quando necessario. Non mancherà nemmeno la modalità Deathmatch,

analoga a quella vista nello scorso episodio. Questa volta, però, la preda da colpire sarà solo una, rendendo la ricerca molto più tattica e interessante. I punti guadagnati nel multiplayer, oltre a sbloccare le solite personalizzazioni, ci daranno informazioni sul funzionamento interno della Abstergo, aggiungendo dettagli alla trama principale.

Data di uscita: Novembre
Internet: www.assassinscreed.ubi.com

Strategia/Azione

WORMS: ULTIMATE MAYHEM

Gli invertebrati del Team17 tornano nella terza dimensione.

Il Team17 ha annunciato *Worms: Ultimate Mayhem*, un remake in alta definizione di *Worms 3D* e *Worms 4: Mayhem* in arrivo su Steam e sui servizi di digital delivery di Xbox 360 e PlayStation 3.

Il pacchetto includerà tutti i contenuti dei titoli precedenti, con in aggiunta una serie di nuove missioni in singolo, rompicapi e personalizzazioni per le armi. Nonostante la risposta dei fan sia sempre stata più calda con gli episodi in due dimensioni, gli sviluppatori sono ottimisti su *Ultimate Mayhem*, sia per la quantità di contenuti (nuovi e vecchi), sia per le migliorie apportate al motore grafico, che renderanno più docile la telecamera, uno degli aspetti più criticati degli originali. Dopo tanti remake, a dirla tutta, saremmo curiosi di vedere qualcosa di completamente nuovo uscire dalle fucine del Team17. Chiediamo troppo? In ogni caso, i fan di *Worms* hanno, ancora una volta, un "nuovo" titolo da attendere fiduciosamente.

Data di uscita: 2012
Internet: www.team17.com

Il nuovo motore promette una grafica più al passo con i tempi.

PILLOLE

RAMBO

Reef Entertainment ha annunciato lo sviluppo di un videogioco ispirato a "Rambo", in arrivo nel 2012. La licenza videoludica della serie è stata ottenuta da StudioCanal, e punta a cavalcare il successo dell'ultimo film, e possibilmente anche il ritorno di Sylvester Stallone nel seguito di "I Mercenari – The Expendables", previsto per l'estate prossima.

SKYRIM DI LUSSO

Bethesda ha annunciato un'edizione "molto limitata" di *The Elder Scrolls V: Skyrim*, che includerà un libro di bozzetti di 200 pagine, un documentario in DVD e una statua di un drago alta più di venti centimetri. Il prezzo previsto è di 149,99 euro.

LA FINE DI RED FACTION

Brian Farrel, CEO di THQ, ha annunciato che la serie di *Red Faction* si è conclusa con il recente *Armageddon*. Nonostante il talento di Volition, le vendite non sono state soddisfacenti, e non giustificano lo sviluppo di ulteriori episodi.

HUMBLE INDIE BUNDLE 3

La terza iniziativa di beneficenza del mondo indie ha registrato un altro grande successo, raccogliendo quasi due milioni di dollari. Il bundle (la cui offerta sarà già conclusa, quando andremo in stampa) permette di portarsi a casa una serie di giochi facendo un'offerta libera e decidendo a quale ente benefico indirizzare i propri soldi.

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

		4				3	8	
	9	8		5	2	4	1	
		7				2		5
2			3			7		
	7		5	6	4		2	
		9			1			3
6		2				1		
	3	5	4	1		6	7	
	8	1				5		

Difficoltà semplice

LA REGOLA E' UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadretti. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola: Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadretti. In ciascun riquadro ogni cifra a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

ISTANTANEA SU: WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

Casa: THQ

Sviluppatore: Relic Entertainment

Genere: Sparatutto in terza persona

Requisiti di sistema: Possiamo ipotizzare che Space Marine richiederà una CPU dual core 2 GHz e una scheda 3D 512 MB PS 2.0

Internet: www.spacemarine.com

Nei Negozi: Settembre

Perché aspettarlo: Relic continua ad approfondire l'universo di Games Workshop, ma stavolta esplora una via differente, molto più immediata. Siamo curiosi di vedere il risultato finale.

La grafica è ben realizzata. Peccato che, durante gli scontri, non si abbia molto tempo per apprezzarne le finezze.

Il jet pack in dotazione alla "Squadra Assaltatrice" è una caratteristica particolarmente intrigante.

TROVA L'INTRUSO

È da una dozzina di anni che Relic delizia i videogiocatori con degli ottimi titoli. Di seguito, il portfolio completo degli sviluppatori canadesi, che include un'infinità di strategici e una sola eccezione.

1999 – Homeworld (RTS)
2000 – Homeworld Cataclysm (RTS)
2002 – Impossibile Creatures (RTS)
2003 – Homeworld 2 (RTS)
2004 – Warhammer 40,000: Dawn of War (RTS)
2005 – Warhammer 40,000 Dawn of War: Winter Assault (RTS)
2006 – Warhammer 40,000 – Dawn of War: Dark Crusade (RTS)
2006 – Company of Heroes (RTS)
2007 – Company of Heroes: Opposite Fronts (RTS)
2008 – Warhammer 40,000 – Dawn of War: SoulStorm (RTS)
2009 – Warhammer 40,000: Dawn of War II (RTS)
2009 – Company of Heroes: Tales of Valor (RTS)
2010 – Warhammer 40,000 – Dawn of War II: Chaos Rising (RTS)
2011 – Warhammer 40,000: Space Marine (TPS)

WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE

Relic riprende in mano la licenza di Games Workshop e aggiunge una tonnellata di adrenalina.

COME SI CREA UN EROE

Per gustare un video che mostra la fase di creazione del vostro marine perfetto, aprite il lettore del vostro smartphone e inquadrate questo codice. Istruzioni a pagina 11.

QUANDO i videogiocatori sentono parlare di Relic Entertainment, immaginano immediatamente affascinanti strategici in tempo reale. Titoli come i due *Homeworld, Company of Heroes*, il peculiare *Impossible Creatures* o gli ottimi *Warhammer 40,000: Dawn of War*, delle perle nel loro genere.

Questa volta, però, Relic vuole battere nuove strade e, pur mantenendo la licenza di "Warhammer 40,000", ha strizzato l'occhio a chi preferisce le sfide basate sui riflessi, più che sulle tattiche di guerra. *Warhammer 40,000: Space Marine* è uno sparatutto in terza persona, ma per quanto si discosti dalla tradizione di Relic, l'amore per il mondo fantascientifico creato da Games Workshop è rimasto inalterato, tanto che insieme a un gruppo di colleghi di tutta Europa abbiamo speso parecchio tempo solo nel realizzare lo Space Marine dei nostri sogni, giocando a modificarne sia l'aspetto, sia la dotazione di armi e i perk. Fortunatamente, dopo un po' di allenamento con i personaggi base, i programmatori ci hanno sbloccato tutti gli upgrade disponibili, dandoci modo di sperimentare anche le armi più potenti e i fucili da cecchino più letali.

La nostra sessione di prova con *Warhammer 40,000: Space Marine*, durata un pomeriggio, ci ha permesso di testare due modalità multiplayer su quattro mappe. Sebbene la versione finale preveda sfide fino a 16 partecipanti, abbiamo avuto modo di combattere solo nella modalità quattro contro quattro, che comunque sembrava cucita alla perfezione sulle mappe a nostra disposizione (secondo noi troppo piccole per 16 giocatori contemporaneamente). I livelli che abbiamo sperimentato erano, in ogni caso, molto ben studiati, e permettevano di sfruttare al meglio il potenziale delle classi disponibili, due delle quali piuttosto classiche e una decisamente originale: la "Squadra Assaltatrice". Quest'ultima è l'unica che preveda come dotazione il jet pack, comodo accessorio che stravolge l'approccio tipico degli sparatutto e consente di sfruttare qualche tattica particolare. Ci si potrà staccare da terra e tentare di raggiungere la massima quota consentita, cercando di non farsi notare, per poi piombare alle spalle dell'avversario e martoriarlo a colpi di motosega o di pesante martello da guerra. Non solo: trovandosi nel raggio d'azione di una granata stordente, invece che muoversi alla cieca sperando di sfuggire ai colpi avversari, si potrà dare fondo al carburante dei razzi e schizzare in aria, per poi atterrare dolcemente a distanza di sicurezza. Un'altra peculiarità della "Squadra Assaltatrice" è la forza bruta, che

Le armi bianche sono portentose, soprattutto in mano a giocatori molto abili.

PER VERI COLLEZIONISTI

Warhammer 40,000: Space Marine uscirà anche in un'edizione speciale, disponibile per tutti i formati, contenente un libro d'illustrazioni e sketch relativi al gioco, la colonna sonora su DVD, 25 carte dei personaggi e una replica del Purity Seal. Non solo: chi possiede questa edizione potrà distinguersi nelle arene online, avendo a disposizione un'arma speciale: la Power Sword.

Alcune arene si sviluppano anche in verticale, esaltando così la componente tattica degli scontri.

permette di eliminare facilmente gli avversari all'arma bianca; di contro, bisognerà accettare il fatto di disporre di una minor potenza di fuoco. Se siete fra coloro che preferiscono fucili e pistole alle spade a catena, vi conviene puntare sulle altre classi, Tactical e Devastator, che invece fanno della precisione di tiro il proprio punto di forza.

Tecnicamente molto curato, *Warhammer 40,000: Space Marine* si è rivelato divertente, grazie al bilanciamento delle armi e alla cura per il level design. Relic Entertainment, però, a nostro avviso deve ancora rifinire il sistema di controllo, che ha dimostrato qualche lacuna.
In particolare, è stato piuttosto faticoso abituarsi alla notevole inerzia dei marine, che tendono a essere piuttosto lenti in alcuni movimenti e rendono certe situazioni difficili da gestire. Naturalmente, non ci aspettiamo movimenti fulminei da soldati che indossano armature tanto massicce, però crediamo che un minimo di agilità in più potrebbe rendere *Space Marine* ancora più intrigante.

"IL MOVIMENTO DEI PERSONAGGI MERITA QUALCHE RITOCCO"

Dopo una scorpacciata di frag, torniamo a casa tranquilli: nonostante il cambio di direzione, la qualità di *Warhammer 40,000: Space Marine* sembra sempre quella – molto elevata – cui i ragazzi di Relic ci hanno abituato finora, e i fan dell'universo firmato Games Workshop non rimarranno delusi dalla riproduzione dei marine e del loro equipaggiamento. Il sistema d'esperienza e di potenziamento del soldato, simile a quello adottato dai più recenti sparatutto online, funziona bene e si sposa alla grande con le infinite dotazioni degli Space Marine. Crediamo che questo nuovo approccio possa aiutare ad avvicinarsi al mondo di "Warhammer 40,000" anche i giocatori che, non amando gli RTS, se ne sono tenuti lontani, senza però deludere chi preferisce l'aspetto strategico: per come sono strutturate mappe e squadre, infatti, la coordinazione fra i membri del team è la chiave ideale per riuscire ad avere ragione degli avversari. L'abilità con mouse e tastiera rappresenta un requisito fondamentale, ma da sola non è sufficiente per ottenere i risultati migliori.

Considerando che l'arrivo di *Space Marine* nei negozi è previsto per settembre, entro breve potremo dare un giudizio definitivo su questo promettente sparatutto.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il sistema di combattimento è frenetico al punto giusto, con una quasi totale assenza di tempi morti.

Dungeon e mini boss saranno presenti in tutti i territori di Amalur.

ISTANTANEA SU: KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** 38 Studios, Big Huge Games
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** Stando a quanto abbiamo visto, i requisiti minimi potrebbero aggirarsi su un processore dual core 2,2 GHz, 2 GB di RAM e una scheda 3D 1 GB PS 3.0
- **Internet:** www.ea.com/reckoning
- **Nei Negozi:** 2012
- **Perché aspettarlo:** Ken Rolston, R.A. Salvatore e Todd McFarlane insieme per un progetto ambizioso e interessante. Il sistema di combattimento sembra una favola. Riusciranno a non deludere le aspettative?

UN DESTINO LIBERO

In *Kingdoms of Amalur: Reckoning* il personaggio svilupperà le proprie caratteristiche livello dopo livello. Il vostro alter ego verrà fatto resuscitare tramite un misterioso macchinario, lasciando così da parte il destino cui era legato nella sua precedente vita. Un'idea narrativa interessante, soprattutto se vista nell'ottica del cosiddetto Destiny System, questo il nome del sistema di progressione all'interno del gioco. Potrete distribuire i punti accumulati in qualsiasi dei rami di specializzazione presenti, creando una classe unica e originale, nel nome della libertà e dell'ibridazione massima.

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

38 Studios e Big Huge Games vogliono portarci all'interno di un GdR immenso e con forti componenti d'azione.

NEGLI ultimi anni, il genere dei giochi di ruolo si è evoluto per venire incontro alle esigenze di una cospicua porzione di potenziali fan: quella degli utenti console.

Abbiamo assistito, così, alla nascita di un sistema di combattimento più frenetico, meno complicato e che potesse strizzare l'occhio anche a tutti quelli che di mouse e tastiera proprio non ne vogliono sapere. *Kingdoms of Amalur* è, sotto quest'aspetto, illuminante. La caratteristica principale di questo titolo sono proprio i combattimenti, che a tratti ricordano quelli già visti in *God of War* (un celebre gioco d'azione per PlayStation), con combo spettacolari e mosse speciali per finire con stile il proprio avversario. Se a questo si aggiunge un vero e proprio "dream team" composto da Ken Rolston, già lead designer di *The Elder Scrolls IV Oblivion* e di *TES III Morrowind*, R.A. Salvatore, autore di decine di romanzi fantasy, e Todd McFarlane, fumettista di successo e creatore di "Spawn", ecco che nell'ambiente si comincia già a parlare di capolavoro. È presto per dire se *Kingdoms of Amalur: Reckoning* lo sia davvero o meno, dato che l'uscita è prevista non prima del 2012, ma quanto mostratoci ci ha permesso d'intuire la strada intrapresa da Rolston e soci.

La volontà di creare un titolo basato su un'ambientazione profonda e complessa e che, al tempo stesso, risulti godibile anche per chi non si è mai avvicinato a un gioco di ruolo si nota, per esempio, nel sistema di dialoghi. In *Kingdoms of Amalur* è presente il classico menu a scelta multipla, grazie al quale decidere come rivolgersi al proprio interlocutore. A differenza di altri GdR, però, è stata aggiunta una speciale opzione che, se usata, farà automaticamente accettare la missione proposta, saltando tutta la parte di botta e risposta. Una scelta, questa, che asseconda chi intende immergersi rapidamente nell'azione, piuttosto che sorbirsi ogni volta lunghi dialoghi d'intermezzo.

A parte quest'aspetto, che sicuramente farà storcere il naso a molti appassionati dei giochi di ruolo vecchio stile, il titolo propone svariate cose da fare una volta entrati con il proprio personaggio nel mondo di

Anche il crafting avrà un ruolo importante, probabilmente con quartieri appositamente dedicati in ogni città.

UNA LEGGENDA VIVENTE

Ken Rolston è praticamente una leggenda vivente per tutti i fan dei giochi di ruolo, su computer e non. Prima di essere assunto da Bethesda come lead designer, per affidargli i progetti di *The Elder Scrolls III: Morrowind* e *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Rolston ha lavorato per dodici anni ad alcuni dei GdR da tavolo più famosi, passando da "Paranoia" a "Warhammer", fino ad arrivare a "Dungeons & Dragons". Dopo venticinque anni di onorata carriera, Rolston si è spostato in Big Huge Games, dove segue dal 2007 *Kingdoms of Amalur: Reckoning*.

Il sistema di progressione darà al giocatore una totale libertà di scelta su come sviluppare il proprio personaggio.

IN ARRIVO ANCHE UN MMOG?

Pare che prima di trasformare *Kingdoms of Amalur: Reckoning* in un gioco single player, 38 Studios fosse al lavoro su una versione MMOG del titolo, con l'intenzione di sfidare il mercato dell'online gaming su PC. Conferme che il progetto di una versione online di *Reckoning* sia stata abbandonata non ce ne sono, ma le informazioni in merito sono davvero scarse.

Amalur, dal completamento di centinaia di missioni secondarie presenti in ogni zona allo sbizzarrirsi nel creare la propria classe preferita. In *Kingdoms of Amalur*, infatti, non esisteranno classi predefinite, ma ogni giocatore avrà modo di spendere i punti che guadagnerà ogni volta che passerà di livello, chiamati Destiny Point, in uno dei rami di specializzazione disponibili. Ciò significa che sarete liberi di sviluppare diversi aspetti del vostro personaggio, senza restrizioni di sorta. Potrete creare un eroe abile nel combattimento corpo a corpo, ma che al tempo stesso padroneggi le arti magiche, oppure un mago che se la cavi egregiamente anche con uno spadone a due mani.

Si tratta di una scelta di progressione interessante, che premia la fantasia nel creare la classe che più si avvicina al proprio stile di gioco.

"CONDIVIDE MOLTE DELLE CARATTERISTICHE CON I GIOCHI DI RUOLO ONLINE"

Come in ogni GdR che si rispetti, anche il cosiddetto crafting rivestirà un ruolo importante. In *Kingdoms of Amalur* ci sono tre professioni: Alchemy, Blacksmithing e Sagecraft. Ognuna permetterà di ottenere oggetti utili, come per esempio pezzi d'equipaggiamento o pozioni, prodotti tramite l'acquisto di materiali da diversi Personaggi Non Giocanti o grazie a ciò che raccoglierete durante le vostre scorribande. I dungeon non mancheranno, infatti, così come le ricompense derivanti dall'uccisione di uno dei tanti boss sparsi all'interno del mondo di gioco. Potrete collezionare speciali set di armature o completare le cosiddette Faction Quest, missioni che aumenteranno o diminuiranno la vostra "reputazione" presso l'una o l'altra delle due fazioni presenti: un sistema simile a quello già visto in diversi MMOG. Ed è con questi ultimi che *Kingdoms of Amalur* condivide molte delle proprie caratteristiche, dal già citato sistema di dialoghi fino ad arrivare alla struttura stessa del titolo. Perché se, da un lato, sarà forte la componente free roaming, è stata anche confermata la suddivisione delle zone per fasce di livello, proprio come negli attuali giochi di ruolo online.

A questo punto, non resta che sperare che il "dream team" mantenga le promesse fatte finora, perché gli elementi per un GdR che riesca a mettere d'accordo i puristi del genere e i fan dei giochi d'azione ci sono tutti. GIOCHI COMPUTER

DA "STAR WARS" AL MONDO DI AMALUR

Per la stesura delle trame e degli intrighi che renderanno unico il mondo di Amalur, 38 Studios si è assicurata la collaborazione di R.A. Salvatore, uno degli autori fantasy più famosi al mondo. Salvatore ha scritto diversi romanzi ambientati nell'universo dei "Forgotten Realms" e di "Star Wars", e non è nuovo a collaborazioni in ambito videoludico, avendo già steso la trama del videogioco *Forgotten Realms: Demon Stone*.

ISTANTANEA SU: *PRO EVOLUTION SOCCER 2012*

- **Casa:** Konami
- **Sviluppatore:** Konami
- **Genere:** Gioco di calcio
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.konami-pes2012.com
- **Nei Negozi:** 29 settembre 2011
- **Perché aspettarlo:** È stato per lungo tempo il miglior videogioco di calcio e, anche se l'anno scorso su PC ha perso il primato in favore dello straordinario *FIFA 11*, oggi sembra aver imparato dai propri errori (primo fra tutti: l'immobilismo), per proporsi con un'impostazione più moderna.

Pirlo ancora nel Milan? Tranquilli, nel gioco lo troverete in maglia bianconera.

Già nella somiglianza dei volti era il migliore, ora con la nuova espressività *PES* è ancora più... televisivo.

CALCIO D'ANGOLO GIRO

Una prova, controller alla mano, ci ha confermato tutti i progressi di *PES 2012*: si trattava di una versione in cui non erano ancora state implementate tutte le nuove routine di Intelligenza Artificiale su cui Konami punta molto. Nonostante questo, si notavano già una manovra e una serie di animazioni più fluide e naturali, in cui l'azione sembrava molto meno pilotata che nelle scorse edizioni, grazie anche al nuovo indirizzamento via stick analogico sinistro (con uno spettro goniometrico stavolta davvero a 360 gradi).

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

PES tenta subito la rimonta in nome dell'Intelligenza Artificiale.

FOOTBALL HOLLYWOODIANO

Gli sviluppatori hanno lavorato bene non solo sulle animazioni delle azioni di gioco, che ora paiono più fluide, varie e senza stacchi, ma anche sull'espressività dei volti: quando visionerete un replay, noterete vene del collo ingrossarsi durante vibrate proteste o più evidenti "rughe" di entusiasmo durante le esultanze.

COME molti ricorderanno, lo scenario calcistico su PC, l'anno scorso, ha subito la "scossa" che tutti attendevano: il ciclone *FIFA*, con il suo nuovo corso, si è abbattuto sul calcio simulato dopo che su console aveva già innescato la rivoluzione da ben due anni.

In un certo senso, Konami e il suo *Pro Evolution Soccer* si devono considerare fortunati: ora che hanno davvero deciso di replicare all'offensiva vincente della saga di EA, su PC sembrerà una risposta pronta e immediata (quando su console apparirà, invece, un po' tardiva). Ma in cosa consiste l'apparentemente minacciosa "rappresaglia" di quest'anno? Dopo le marginali novità delle ultime edizioni, magari interessanti, ma non influenti sul piano della giocabilità (la lavagnetta tattica interattiva, le carte delle abilità, eccetera), il team di sviluppo di Shingo Takatsuka sembra essersi dedicato anima e corpo agli schemi comportamentali dell'Intelligenza Artificiale: dai piedi dei giocatori abbiamo visto allungarsi frecce in ogni direzione, per visualizzare la nuova propensione al "movimento adatto a ogni circostanza" dei calciatori di *Pro Evolution Soccer 2012*.

Se, per esempio, siete in possesso di palla, i vostri compagni seguiranno l'azione senza però attraversare quei momenti di "catalessi" che rendevano le manovre delle precedenti edizioni un po' frustranti. Stavolta, cercheranno di infilarsi in tutti gli spazi possibili, non solo per ritrovarsi smarcati, ma anche per liberare dei varchi a voi che avete la sfera tra i piedi: proprio come nel calcio vero, vedrete difensori che rincorrono un uomo scattato all'improvviso col terrore che sfugga al loro controllo, aprendo così le maglie della linea di difesa o di centrocampo. Insomma, almeno secondo le intenzioni degli sviluppatori, sarete circondati da gente che sta già pensando a come finalizzare personalmente un fraseggio o come farlo finalizzare a voi. Tutto questo, naturalmente, non riguarda solo il momento in cui state gestendo la palla, ma anche quello in cui dovrete contrastare le manovre altrui. Le stesse frecce che precedentemente indicavano le iniziative di smarcamento, ora si sono trasformate in rotte dirette a un bersaglio preciso: un avversario su cui esercitare del pressing. Nelle precedenti edizioni, infatti, capitava che i giocatori sembrassero in generale consci della necessità di contrastare gli avversari, salvo poi rinunciare, in improvvisi momenti di black-out, a francobollarli. Pareva quasi che i calciatori stessero facendo a scaricabarile con i compagni sulle zone di competenza in campo, con il risultato di rinunciare ad agire, e lasciando così avanzare indisturbati gli avversari nelle

PER UN CALCIO PIÙ RICETTIVO

Gli sviluppatori hanno apportato qualche modifica anche ad alcune giocate "da fermo" (chiamate "Off the Ball"). Durante il fallo laterale, per esempio, non si controllerà più l'uomo che deve eseguire la rimessa in gioco, ma il destinatario di quest'ultima.
Con la possibilità di cambiarlo tramite levetta analogica destra, a rendere il tutto meno prevedibile che nelle scorse edizioni. Stesso discorso sulle punizioni, ma come possibilità alternativa:
un giocatore è ancora libero di decidere se battere direttamente lui il calcio piazzato per tirare o crossare nella maniera classica.

A bordo campo ci sono molti più dettagli: steward, telecamere, allenatori, tutti in movimento.

Gli update delle rose online avverranno molto prima, per evitare gli "anacronismi" dell'edizione scorsa.

IL CERVELLO DI *PES*

Come abbiamo scritto, il nuovo *PES* punterà soprattutto sull'affinamento dell'Intelligenza Artificiale. Ci è stato detto che le routine di I.A. del precedente capitolo occupavano almeno il 50% dell'intero codice. Impressionante, e in *Pro Evolution Soccer 2012* si vuole andare anche oltre.

"terre di nessuno" che si creavano all'improvviso sul manto erboso. In *PES 2012*, non sarà più così: ogni giocatore avrà chiara, e costantemente aggiornata, la propria "area di responsabilità" e si attiverà spontaneamente per far sentire la sua presenza al portatore di palla rivale. E questo per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale a livello individuale. Ma se ne può distinguere un altro, vale a dire quello corale. Così com'è importante che ogni singolo calciatore sia conscio delle proprie consegne personali, allo stesso modo nel calcio è fondamentale che esistano degli automatismi che facciano agire in maniera armonica i tre o quattro atleti che compongono un intero reparto.

In tal senso, la visualizzazione schematica della nuova "coscienza collettiva" di *PES 2012* su un display è stata chiarificatrice. Prima, gli sviluppatori ci hanno dimostrato l'indole attendista della linea difensiva di *PES 2011*: quattro uomini, l'uno di fianco all'altro, immobili al limite dell'area, capaci di avanzare in pressing solo nel momento in cui la squadra rivale era ormai già pronta ad attaccare la porta. Poi è stata la volta della difesa di *PES 2012*: abbiamo visto quattro giocatori in sintonia che sono immediatamente saliti ad aggredire gli avversari quando la loro progressione si faceva già minacciosa subito dopo la linea di centrocampo. Col rischio di ritrovarsi beffati da un improvviso dribbling sullo stretto o un filtrante rasoterra smarcante, ma almeno sembravano un reparto attento e propositivo, che cerca contromisure alle iniziative altrui. Non una retroguardia dall'atteggiamento passivo (sempre pericolosissimo, nello sport).

"GLI SVILUPPATORI SI SONO DEDICATI ANIMA E CORPO ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE"

L'innovazione veramente drastica riguarda, però, il sistema di controllo: dando per scontato che si usi un pad con croce direzionale e levette analogiche, quest'anno non sarà più consentito usare la croce per movimento e smistamento del pallone, ma solo la levetta analogica sinistra. Il tutto per "recuperare" sul più realistico controllo a 360 gradi di *FIFA* (che era già stato in qualche modo adottato da *PES* l'anno scorso, ma con poca convinzione): stavolta, gli spostamenti saranno davvero graduabili in ogni possibile direzione, e lo stesso vale per l'indirizzamento di passaggi, filtranti e lanci vari. Per cui, l'uso del controller appena descritto diventa ancora più speciale e imprescindibile. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *FIFA 12*

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** EA Canada
- **Genere:** Simulazione calcistica
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.ea.com/it/calcio/fifa
- **Nei Negozi:** 30 settembre 2011
- **Perché aspettarlo:** Dopo la clamorosa rivoluzione dell'anno scorso, *FIFA* ha intenzione di stupirci di nuovo con un'azione gioco ancora più equilibrata e realistica.

Nella modalità Professionista, stavolta, potrete anche intraprendere la carriera di portiere.

La verosimiglianza dei volti, quest'anno, è sbalorditiva: ecco il portiere del Manchester City di Roberto Mancini.

IMPARA A DIFENDERTI!

Che quest'ultima edizione di *FIFA* nasconda una nuova "filosofia" nella fase difensiva è testimoniato dalle stesse sessioni d'allenamento. In pratica, sono tutte dedicate al rivoluzionato sistema di marcatura del possessore di palla avversario. Durante l'addestramento, dai piedi di quest'ultimo si dispiega un "cono di intercettazione", che delimita l'area ideale entro cui il vostro difensore deve trovarsi per "controllare a distanza" l'avversario. Una bella differenza con certi training del passato, che chiedevano di appiccicarsi alle sue caviglie.

FIFA 12

FIFA si mette sulla difensiva... per attaccare meglio!

ERA talmente attesa la rivoluzione di *FIFA* su PC, che ancora dobbiamo riprenderci dalla sbornia calcistica provocataci dalla constatazione che, finalmente, era arrivata.

Dopo che su Xbox 360 e PlayStation 3 il "nuovo corso" della saga di EA si era manifestato da tre anni, con la stagione scorsa la casa nordamericana si è decisa a fare il grande passo anche sui computer domestici.

A dire la verità, l'approdo di *FIFA 11* è stato anche caratterizzato da un piccolo "giallo": il motore di gioco era sì quello del nuovo corso, ma dell'edizione precedente per console, cioè di *FIFA 10*. Per questo motivo, la prima cosa che ci siamo preoccupati di verificare, sulla versione giocabile testata per questa anteprima, è che si trattasse effettivamente di *FIFA 12*, e non del porting di *FIFA 11* per console. Ora che abbiamo fatto la prova su strada, possiamo tranquillizzarvi: è proprio un'edizione nuova, la stessa che uscirà per le ammiraglie di Sony e Microsoft.

I giocatori su PC, appena investiti dall'epocale metamorfosi dell'anno scorso, si preparino a un nuovo contraccolpo: non proprio un'altra rivoluzione, ma cambiamenti che possono quasi essere definiti stravolgimenti. A esserne assoluta protagonista è la fase difensiva. Per esempio, il metodo per esercitare il pressing individuale sui portatori di palla avversari è l'esatto contrario dell'anno scorso: tenendo premuto il tasto apposito, il vostro calciatore non va più ad "azzannare le caviglie" di chi ha la sfera tra i piedi, ma anzi ne mantiene le distanze, seguendo automaticamente una rotta che sembra quella di un caccia rispetto a un bombardiere da scortare. In questo modo, durante la marcatura, anche la funzione della levetta analogica sinistra (stiamo dando per scontato che si usi un controller tipo il pad Xbox 360 per Windows) diventa opposta rispetto a quella di *FIFA 11*: se prima la usavate per "opporvi" al pressing del vostro atleta, effettuando piccole variazioni di traiettoria che non lo facessero sorprendere da un'improvvisa iniziativa di dribbling, ora la sfrutterete proprio perché è l'unico modo per andare allo "scontro ravvicinato" col portatore di palla durante il pressing stesso. È un'impostazione così differente rispetto all'ultima edizione, che nel gioco quest'iniziativa non si chiama nemmeno più "pressing", ma viene definita "contenimento".

E fosse finita qui: c'è anche un modo per cercare, sempre rispetto al portatore di palla avversario, il verso giusto da cui eseguire un tackle. Tenendo premuto il grilletto analogico sinistro (sempre considerando un pad come il

CALCIATORI SQUILIBRATI

In *FIFA 12*, se siete fianco a fianco con un avversario e vi accorgete che è in procinto di superarvi (e magari smarcarsi per tirare a rete), potete dargli una leggera spinta con il braccio, che serve a sbilanciarlo un po': come nel calcio vero, a volte è sufficiente per rovinargli i piani, ma va fatto con il tempismo giusto.

TUTTI IN TRINCEA

La nuova impostazione dei controlli nella fase difensiva non riguarda solo il pressing individuale, ma anche quello in coppia, cioè il cosiddetto "raddoppio di marcatura". Anche qui, come nel caso del pressing singolo, tenendo premuto il tasto deputato si dà vita a un contenimento, più che a una "francobollatura": il compagno di squadra chiamato a eseguirlo si produrrà in una vera "aggressione" solo se terrete premuto un secondo tasto. Naturalmente, in tutto questo ha ancora un ruolo la levetta analogica sinistra, con cui potrete sempre guidare il giocatore sotto il vostro controllo diretto.

In *FIFA 12* scoprirete anche una nuova inquadratura che segue in maniera più dinamica l'azione.

Il gioco include il nuovo fantastico stadio della Juventus.

DI CHI È QUESTO BRACCIO?

Quest'anno, gli sviluppatori di *FIFA* sembrano aver risolto l'annoso problema della "compenetrazione dei solidi". Lo si nota sia durante le esultanze, sia nei contatti ravvicinati sul campo: mani e arti non vanno più a "bucare" il fisico altrui.

controller Xbox 360 per Windows), il vostro giocatore esegue ancora una sorta di "controllo a distanza" sull'uomo con la sfera tra i piedi, ma tenta di piazzarsi in modo da poter eventualmente intervenire sul pallone senza troppi danni o intercettarne la traiettoria di un tiro.

Il nuovo *FIFA* è diventato attendista? A una prima occhiata potrebbe sembrare, anche perché si nota che il ritmo generale del gioco è leggermente rallentato, ma alla fine si capisce che queste novità, in realtà, rendono più scorrevole l'azione: con i calciatori che si lanciavano in maniera aggressiva sui portatori di palla, individualmente o con un raddoppio di marcatura, nella precedente edizione si verificavano varie mischie e batti-e-ribatti che rendevano il gioco un po' confusionario in alcune zone del campo. Con questa nuova impostazione, invece, le manovre diventano più fluide, senza essere più inframmezzate da fasi caotiche con ripetute "cacce all'uomo".

"LA FASE DIFENSIVA È PROTAGONISTA ASSOLUTA DEI CAMBIAMENTI"

L'atteggiamento più guardingo in fase difensiva, inoltre, impedisce che una superstar possa ripetere per troppe volte un "numero" in dribbling: un funambolo come Cristiano Ronaldo potrebbe scoprire, dopo un solitamente ubriacante "doppio passo", di avere il marcatore ancora davanti a sé, invece di esserselo lasciato alle spalle. Ciò significa che gli attaccanti in *FIFA 12* risultano in qualche modo penalizzati? Da quanto abbiamo visto non ci è parso, anche perché se i virtuosismi possono essere meno efficaci, non si può dire altrettanto per i semplici dribbling: in questa nuova edizione, infatti, scartare l'uomo sullo stretto, con semplici ma rapidi spostamenti, è diventata una pratica più fruttuosa (naturalmente vale di più per i calciatori più talentuosi). Il che giova al realismo. In effetti, perché mettere sotto i riflettori solo coreografiche ruletas, rabonas e sombreros, quando un Messi con due semplici finte col ginocchio lascia sul posto tre difensori?

Insomma, non solo *FIFA* conserva tutta la sontuosità della manovra dello scorso, rivoluzionario capitolo, ma aggiunge una dose di leggiadria e credibilità in più. Credibilità che vale anche a livello grafico: stavolta, non abbiamo visto una compenetrazione di solidi che fosse una, nemmeno nei "corpo a corpo" più complicati da gestire. La rivoluzione, fase 2.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DOVE OSANO GLI EROI

Da sempre, gli eroi rappresentano il fulcro della saga di *Heroes*. Nel sesto capitolo, la loro importanza è accentuata da un albero delle abilità in chiaro stile GdR, che offre un gran numero di alternative fra incantesimi, abilità attive e passive. Ciascuna fazione dispone di due eroi distinti, uno di stampo guerresco e uno più incline alla magia, ognuno dei quali può specializzarsi in una tra due classi secondo il proprio allineamento morale: un inedito per la serie, che aggiunge interesse alla componente narrativa del gioco firmato Black Hole, laddove nei titoli precedenti la narrazione rimaneva sovente sullo sfondo.

Le animazioni e i modelli in battaglia sono una gioia per gli occhi.

Nel nuovo *Heroes*, lo stile grafico vira in direzione dell'epica.

ISTANTANEA SU: MIGHT AND MAGIC: HEROES VI

- **Casa:** Ubisoft
- **Sviluppatore:** Black Hole
- **Genere:** Strategia a turni
- **Requisiti di sistema:** Core 2 Duo 2,6 GHz, Radeon 3870 o equivalente, 2 GB RAM, 6 GB HD
- **Internet:** http://might-and-magic.ubi.com/heroes-6/it-IT/home
- **Data di uscita:** 8 settembre 2011
- **Perché aspettarlo:** Una saga storica torna in auge, fedele a se stessa ma rivisitata lungo linee nuove, coniugando profondità strategica e spettacolarità grafica.

MIGHT AND MAGIC: HEROES VI

Fra innovazione e tradizione, gli eroi della forza e della magia tornano sui nostri schermi.

LA saga di *Heroes of Might and Magic* sta alla strategia fantasy come *Total War* alla strategia a sfondo storico: si tratta di serie ormai venerande, in grado di rappresentare iconicamente lo spirito di un genere, accessibili al grande pubblico ma allo stesso tempo dotate di profondità sufficiente a generare una nutrita schiera di appassionati.

Una responsabilità importante per Black Hole, lo studio che attualmente si occupa di sviluppare *Heroes* parte sesta. D'altra parte, lo sviluppatore ungherese ha maturato una certa esperienza in ambito fantastico con *Mark of Chaos*, tattico in tempo reale ambientato nell'universo di "Warhammer": un'esperienza che sembra essere stata messa a frutto, come abbiamo potuto constatare affondando i nostri denti videoludici nella versione d'anteprima di *Might and Magic: Heroes VI*. Nuovo ordine per il titolo, ma anche variazioni di giocabilità piuttosto consistenti, pur

"CI ASPETTA IL PIÙ SPETTACOLARE *HEROES* DI SEMPRE"

nel rispetto di una struttura di fondo che è quella della strategia a turni classica, divisa fra esplorazione della mappa, gestione di città, eserciti ed eroi e combattimento a turni. Le vicende si ambientano quasi cinquecento anni prima di quanto narrato nel precedente capitolo, e vedono un conflitto interno a una famiglia nobile trasformarsi nello scontro serrato fra cinque fazioni: umani, demoni, Non Morti, Orchi e Naga. Solo l'ultima rappresenta una novità assoluta per la serie: serpenti umanoidi in stile orientale, che saranno particolarmente graditi ai fan dei samurai.

L'anteprima da noi testata copre la totalità delle razze, e ci ha permesso quindi di tracciare un'idea generale dei loro rapporti di forza in questo nuovo *Heroes*. Molto è stato fatto per caratterizzare i diversi eserciti, sia attraverso le caratteristiche uniche delle truppe, sia tramite edifici specifici nelle città. Una ricerca di peculiarità che si riscontra anche negli eroi, personalizzabili grazie a un esteso albero delle abilità. Non solo: un inedito sistema di scelte morali permetterà di specificare ulteriormente la classe di un eroe, all'interno degli archetipi di forza e magia.

Importante anche l'evoluzione dell'aspetto grafico, che abbandona le atmosfere "cartoonesche" in stile *Warcraft* del precedente episodio in favore di un registro più realistico, a nostro avviso migliore, in grado di tratteggiare con grande ricchezza di dettagli ambienti e creature: quello che ci aspetta è, senza dubbio, il più spettacolare *Heroes* di sempre.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

ISTANTANEA SU: *RAGE*

- **Casa:** Bethesda
- **Sviluppatore:** id Software
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Sebbene non si abbiano ancora notizie ufficiali, *RAGE* dovrebbe essere un titolo dal motore grafico abbastanza scalabile, anche se per goderne al meglio sarà necessario avere una scheda video munita di un consistente numero di shader, sebbene il gioco aderisca alla versione OpenGL 2.1, quindi in linea con gli effetti previsti dalle DirectX 9. Il sistema di compressione dinamica delle texture, inoltre, beneficerà di almeno 4 GB di RAM e di 1 GB di memoria video.
- **Internet:** http://rage.com
- **Nei Negozi:** 7 ottobre 2011
- **Perché aspettarlo:** Per vedere di cosa è capace il nuovo motore grafico di id Software.

Sebbene l'esplorazione delle Wastelands non sia sempre libera, non è raro imbattersi in costruzioni singolari come questa.

Questi simpatici "amici" cercheranno di farci la pelle fin dalle prime battute di gioco.

Oltre al deserto e a tanta ruggine, *RAGE* mostrerà anche molta tecnologia.

UN MONDO NUOVO

Le premesse narrative di *RAGE* sono da brividi lungo la schiena. Un meteorite gigante si abbatte sulla Terra, spazzando via il mondo per come lo conosciamo ora. Il nostro protagonista, più di un secolo dopo, si risveglia dal sonno criogenico all'interno di un edificio chiamato Arca. Dopo un primo momento di smarrimento, e a un passo dalla morte per mano di un mutante, viene salvato da un personaggio misterioso...

RAGE

Due ore e mezza in compagnia della "rabbia" di id Software.

NON SOLO RAGE

Nonostante *RAGE* sia il primo titolo a utilizzare il nuovo motore grafico, id Software lo sta già sfruttando per il suo prossimo gioco, ovvero *Doom 4*.

QUANDO Bethesda ci ha invitati a Londra per giocare al prossimo titolo di Carmack e compagni, non potevamo certo immaginare che ci avrebbero messo in mano mouse e tastiera e ci avrebbero detto: "Giocate!", senza un minimo di introduzione o qualche limitazione di sorta.

Invece, non appena ci siamo seduti in postazione, le luci si sono abbassate, abbiamo indossato le cuffie e abbiamo cliccato su "Nuova Partita", isolandoci dal resto del mondo e immergendoci per due ore e mezza abbondanti nelle Wastelands targate id Software.

RAGE parte lento, con una buona porzione narrata, alternata a momenti in cui si prende confidenza con il sistema di controllo, non molto dissimile da quello di qualsiasi altro sparatutto esistente sul mercato. Nel giro di mezz'ora ci siamo ritrovati a girovagare per uno scenario futuristico, caratterizzato da desolazione e tanto, tanto deserto. C'è molto "Mad Max" in *RAGE*, ma anche un po' di *Borderlands* e – a tratti – anche qualche spruzzata di *Doom 3* qua e là, almeno nelle fasi in cui ci si trova a combattere contro nerboruti mutanti che ci assaltano di sorpresa durante alcune sezioni scriptate.

"L'ID TECH 5 SEMBRA UN MOTORE GRAFICO IN GRADO DI MOSTRARE I MUSCOLI"

È, comunque, dopo un paio d'ore di gioco intenso che *RAGE* mette sul piatto tutte le proprie carte. Raggiunto il primo centro abitato di una certa estensione, infatti, si aprono al giocatore diverse opzioni, per lo più legate al completamento di brevi missioni secondarie o alla possibilità di partecipare a gare in auto. Queste ultime hanno lo scopo di farci guadagnare crediti, necessari a migliorare le capacità offensive del mezzo che utilizzeremo per le peregrinazioni nelle pericolose Wastelands, dove bande di briganti non aspettano altro che il nostro passaggio per farci la pelle.

L'id Tech 5, che fa il suo esordio proprio con *RAGE*, sembra un motore grafico in grado di mostrare i muscoli già da ora. Non ci sono state notificate le specifiche tecniche del PC utilizzato per la prova (anche se abbiamo il sospetto che non fosse proprio un sistema "entry level"...), ma quello che abbiamo ammirato a monitor è stato un carosello di effetti speciali e panorami mozzafiato. Se proprio dobbiamo trovare un difetto, per lo più dovuto al fatto che il gioco è ancora in lavorazione, questo riguarda la tendenza di qualche texture a perdere dettaglio durante i cambi veloci di telecamera. In ogni caso, è davvero poca cosa, rispetto alla resa generale.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

BORDERLAN

Due anni or sono, Gearbox software proiettò gli appassionati di FPS in un mondo pieno di corporazioni letali e meccaniche GdR, fornendo loro un arsenale infinito disperso in un deserto traboccante d'insidie. Noi di GMC siamo andati a Dallas per dare una prima occhiata alla seconda avventura su Pandora, sfidando temperature da primato e i "razzi" sparati dal quarterback dei Cowboys.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS/Gioco di ruolo
- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Gearbox
- **Data di uscita:** 2012
- **Internet:** www.gearboxsoftware.com
- **Storia degli sviluppatori:** Gearbox software è stata fondata nel 1999 per creare le prime espansioni di *Half-Life*. Dopo essersi cimentata in *Tony Hawk's Pro Skater 3*, ha fatto il definitivo salto nell'olimpo degli sparatutto convertendo *Halo* per PC e producendo poi la nota serie *Brothers in Arms*. Nel 2009, ha lanciato il primo *Borderlands* e, più recentemente, si è cimentata nella resurrezione del controverso *Duke Nukem Forever*.

PANDORA non è una lussureggiante luna abitata da animali luminescenti e da una razza simile agli elfi della tradizione terrestre. Non orbita nel sistema di Alfa Centauri e non è dominato esclusivamente da madre natura.

Il pianeta Pandora, visitato da chi ha giocato il primo *Borderlands*, è un luogo aspro e arido, conteso da alcune feroci corporazioni ansiose di prendere possesso della tecnologia extraterrestre Eridian, e da un'infinità di banditi più o meno organizzati, sempre pronti a rubare le risorse altrui usando la violenza.

Nel 2009 scegliemmo quali panni vestire, tra quelli di un cecchino, di un inarrestabile tank, di un'invisibile sirena o di coriaceo guerriero, per intraprendere la ricerca del Vault: un elusivo quanto promettente deposito di artefatti alieni d'incalcolabile valore. L'impresa era apparentemente aiutata dalle apparizioni di un angelo guardiano, capace di guidarci al rinvenimento di tre dispositivi in grado di aprire il Vault ma anche di attirare l'attenzione di due aziende, la Dahl e la Atlas, intente a tramare alle nostre spalle, fino a farci scoprire che il mitico deposito altro non era che una gabbia extradimensionale per il mostruoso Distruttore, una creatura apparentemente invincibile e una minaccia per l'intero universo.

L'IMPOSTORE

Borderlands 2 ci vedrà tornare su Pandora, cinque anni dopo la chiusura del Vault. Una chiusura che ha portato con sé la diffusione di un materiale energetico indispensabile al potenziamento delle armi. A trarne vantaggio è un impostore nascosto dietro lo pseudonimo di Handsome Jack, che con il tempo è diventato un'influente potenza economica e si è subdolamente attribuito il merito di avere aperto e richiuso il deposito, provocando un'ondata di ricchezza di cui ben pochi possono usufruire. Il giocatore, inizialmente, sarà

IL DESIGN

Jason Reiss è il responsabile del design dei livelli, nonché di molte caratteristiche della struttura di gioco di *Borderlands 2*. Gli abbiamo posto alcune domande:

Il mondo di *Borderlands 2* sembra più vario rispetto a quello, prevalentemente desertico, del primo gioco. Si tratta solo di una scelta estetica?
Jason Reiss: Abbiamo ricevuto molte critiche riguardanti la monotonia grafica della prima avventura, soprattutto da parte di giocatori che, dopo aver intrapreso diverse missioni, non riuscivano a distinguere immediatamente le zone già visitate da quelle inesplorate. Abbiamo fatto molti sforzi per caratterizzare al meglio i vari territori, creando una continuità in alcune parti e un contrasto netto in altre. Pandora è diventato, infatti, un pianeta diviso in zone ricche e quasi civilizzate, con elementi portati dalle corporazioni, che si accostano alle baracche e alle strutture tipiche dei banditi locali, ancora legati a uno stile di vita primitivo in cui vigono molti aspetti di follia demenziale. La nostra regola, comunque, rimane quella di rendere tutto esplorabile, tanto che i lontani paesaggi visibili in alcune mappe saranno poi visitabili nei livelli successivi, dopo aver effettuato qualche caricamento. Ciò dovrebbe permettere al giocatore, una volta osservata la mappa, di tracciare più precisamente i propri progressi nella campagna principale.

Campagna principale che poteva essere affrontata utilizzando quattro diversi personaggi. Quanti saranno in *Borderlands 2* e quali caratteristiche avranno?
J.R: Saranno sicuramente più di quattro, ma al momento non sappiamo se nell'ordine di due, quattro o addirittura sei in più. Ci saranno, però, delle novità nelle abilità speciali, che potranno in qualche modo essere combinate tra loro. In sostanza, spendendo i giusti punti XP, le qualità di un cecchino potranno essere avvicinate a quelle di un tank, creando una maggiore varietà di stili.

Avete detto che i veicoli godranno di una fisica migliorata rispetto al passato. Nello specifico, cosa avete modificato?
J.R: Abbiamo abbinato a ogni ruota una diversa trazione e forse riusciremo persino a creare dei danni localizzati. Quindi, colpire una gomma potrebbe rendere difficoltosa la guida ai nostri nemici e non farli semplicemente esplodere dopo un certo numero di colpi. Anche la simulazione fisica delle sospensioni è stata rivista, di conseguenza non capiterà più di ribaltarsi per non aver frenato davanti a una parete ripida, e sarà più facile mantenere il controllo dopo un salto. In multiplayer, la possibilità di caricare fino a quattro giocatori sullo stesso veicolo consentirà alle squadre di non dividersi, e darà modo ai passeggeri di scaricare le loro armi da fuoco sul nemico, premiando il gioco di squadra.

Parlando di gioco cooperativo, sarà ancora limitato a quattro giocatori o potremo aspettarci delle sorprese, a riguardo?
J.R: Sebbene ci sia la possibilità di estendere le partite a sei giocatori, probabilmente manterremo il limite di quattro, soprattutto perché, in questo modo, non dovremo modificare pesantemente la difficoltà delle missioni su console. Molti giocatori affronteranno il gioco in split screen, quindi dobbiamo riuscire a creare delle sfide che si adeguino al raddoppio della grandezza dei team, che su PC saranno per lo più composti da quattro giocatori online. Non è detto, però, che non ci siano novità dal punto di vista del multiplayer, che potrebbe non essere solo cooperativo. A riguardo, però, nulla è ancora stato scolpito nella pietra.

La versione PC godrà di qualche beneficio rispetto a quella console?
J.R: A eccezione di un framerate decisamente maggiore, la versione per PC sarà praticamente identica a quella per console. L'enorme vantaggio dei PC, in fatto di RAM, ci permetterà di ridurre al minimo il caricamento dei livelli, ma dal punto di vista dei contenuti e della grafica non ci saranno differenze di sorta. Useremo l'ultima versione dell'Unreal Engine, ma non le DirectX 11.

■ La luna di Pandora è diventata la base operativa della corporazione Hyperion, che invia i suoi droidi direttamente dall'orbita.

■ Molte creature avranno la tendenza a lanciarci oggetti, evitando di attaccarci come tori inferociti.

"Ci vedrà tornare su Pandora, cinque anni dopo la chiusura del Vault"

uno dei tanti sostenitori di Jack. Quest'ultimo, con il suo fascino e la sua parlantina ammaliante, riesce a nascondere la propria avversione verso chiunque si opponga ai suoi piani di espansione, comprensivi persino di un'arena sfruttata per far combattere tra loro i banditi di varie fazioni a colpi di scommesse e utile a far scomparire i critici più attenti della sua distorta idea di civiltà.

Miope di fronte a tali segnali, il protagonista asseconderà Jack nei suoi piani, salvo poi essere repentinamente tradito e scagliato, solo e privo di armi, nella tundra artica del pianeta. Un ambiente radicalmente diverso da quelli osservati nel primo *Borderlands* che, fatta eccezione per l'innevato livello finale, si dipanavano in una serie di lande desertiche e polverose, costantemente arse dal sole. Il cambio di direzione è volto a rendere più vario il peregrinare del giocatore, il quale si troverà a percorrere le verdi lande alle pendici delle montagne, a spendere molte ore nell'esplorazione di zone sotterranee e a visitare degli agglomerati urbani sviluppatisi grazie al flusso di denaro prodotto dalla vendita della tecnologia Eridian. A ingioiellare tutti i livelli ci sarà una luna visibile sia di giorno, sia di notte, su cui è poggiata la ciclopica base planetaria della corporazione Hyperion.

Il livello artico sarà uno dei primi che dovremo affrontare nella nostra campagna di vendetta nei confronti di Handsome Jack.

Le sentinelle possono riparare i droidi direttamente sul campo di battaglia, vanificando i nostri tentativi di distruzione.

GUERRA TOTALE

La più informatizzata e potente compagnia privata interessata alle risorse di Pandora, costruttrice dell'assassino ninja meglio noto come Clap Trap (la serie di piccoli e buffi robot monoruota che, nel primo episodio, inserivano una punta di comicità in molte missioni) e creatrice del satellite artificiale capace di manifestarsi nelle suadenti forme dell'angelo guardiano, non impiegherà una manodopera umana, ma si affiderà esclusivamente alle capacità di un esercito di droidi pronti a essere proiettati dall'orbita in qualsiasi punto delle mappe. Prodotti in numerosi modelli di diversa forma e caratteristiche, i droidi Hyperion sono particolarmente resistenti ai proiettili, ma soprattutto non si danno per vinti se colpiti in zone non vitali del corpo. Nella breve sessione di gioco da noi sperimentata, infatti, abbiamo assistito all'incessante incedere di unità colpite alle gambe che, pur avendo completamente perso l'uso degli arti inferiori, si avvicinavano al nostro alter ego trascinandosi con le braccia, in pieno stile Terminator. Il robotico capo delle truppe, noto come War Loader, si distinguerà invece per la facoltà di richiamare delle sentinelle volanti munite di raggi riparanti e di scudi energetici capaci di deflettere la maggior parte dei nostri colpi. Delle vere e proprie spine nel fianco, in grado, in pochi secondi, di ripristinare il pieno funzionamento di nemici ritenuti neutralizzati e, soprattutto, abili nel ferire i nostri compagni di squadra con il nostro stesso piombo.

Più in generale, in *Borderlands 2* l'intelligenza dei nemici sembra decisamente migliorata rispetto al capitolo precedente. Nel giro

I VEICOLI

Molte sezioni di *Borderlands* spingevano il protagonista a utilizzare degli autoveicoli, più per combattere alcuni predoni motorizzati che per muoversi effettivamente nelle mappe, tutte munite di un sistema di teletrasporto particolarmente pratico. Purtroppo, la fisica di tali mezzi dava spesso vita a situazioni fastidiose, che vedevano il veicolo schiantarsi contro delle minuscole rocce ai bordi della strada o imbizzarrirsi alla più leggera pressione sull'acceleratore, tanto che troppe volte ci si ritrovava, appiedati, a rigirare il mezzo, mentre il nemico ci ricopriva di piombo. In *Borderlands* la fisica dei veicoli sarà completamente rivista, terrà conto di quattro sospensioni separate e reagirà più fedelmente alle asperità del terreno, permettendoci per esempio di compiere delle derapate controllate. Compariranno, poi, alcuni mezzi adatti ad accogliere tutti e quattro i giocatori impegnati nel multiplayer cooperativo, a bordo dei quali sarà possibile sparare con le proprie armi dalle paratie laterali, oltre che usando l'immancabile torretta automatica.

IMPARA L'ARTE

Jeramy Cooke è il brillante ed eclettico responsabile dello stile grafico del gioco. Lo abbiamo interrogato riguardo l'aspetto cartoonesco di *Borderlands 2*:

Il primo *Borderlands* si è subito distinto per l'originale stile grafico, simile a un cartoon e ad alcuni film d'azione di Guy Ritchie. Come ti è venuta l'idea?

Jeramy Cooke: La fonte d'ispirazione principale sono stati i manga, ma originariamente il gioco avrebbe dovuto avere uno stile visivo molto più fotorealistico. La necessità di modificare pesantemente il motore di *Unreal*, in modo da generare livelli molto ampi, ci ha spinto a inventare qualcosa per ridurre il livello di dettaglio complessivo. Di conseguenza, il Cel-Shading ci è sembrata la soluzione migliore. Scontornare i poligoni con un effetto china ci permette, infatti, di ridurre la definizione delle texture, a tutto vantaggio della ridotta quantità di memoria delle console. Inoltre, lo stile fumettoso rende più semplice modificare le armi tramite pochi dettagli, anche se questo vantaggio sarà scartato nel secondo episodio per amor di varietà.

Nel livello da noi giocato, abbiamo affrontato una scimmia dotata di sei zampe. Sei tu a decidere l'aspetto delle creature aliene?

J.C: Nella maggior parte dei casi sì, ma traggo ispirazione da film e fumetti a piene mani. La scimmia da te descritta, per esempio, è quanto di più simile a un Wampa (una delle creature di Hoth incontrata da Luke Skywalker in "Star Wars – L'Impero colpisce ancora") si possa trovare in un videogioco senza pagare dei diritti a Lucas.
Ma non è solo la fantascienza a influenzarmi: il modo in cui introduciamo i personaggi principali, per esempio è più simile allo stile con cui vengono presentati i protagonisti dei più moderni film sui gangster. In *Borderlands 2* tali intermezzi saranno prodotti utilizzando il motore di gioco, quindi risulteranno tridimensionali e integrati all'interno dei livelli, tanto che, spostandosi poco prima del loro inizio, sarà possibile osservarli lateralmente.

I limiti delle console attuali influiscono sullo stile grafico dei vostri giochi?

J.C: In realtà, dal punto di vista delle performance grafiche, le console attuali offrono ancora una potenza soddisfacente, certo molto inferiore rispetto a quella dei migliori PC, ma non tanto da impedirci di sbizzarrirci con effetti e stili complessi. Entrambe le console HD "mal digeriscono" gli ambienti nebbiosi, dato che la sovrapposizione di molti livelli di opacità o semitrasparenza mette in crisi le capacità di calcolo delle GPU. Il vero e grosso limite, però, è dato dalla RAM, così ridotta rispetto ai PC da costringerci a creare livelli piccoli e a riutilizzare più e più volte le stesse texture, se non vogliamo infliggere troppi caricamenti ai giocatori. Se la prossima generazione si limitasse a offrire un notevole aumento di memoria, pur mantenendo una velocità di elaborazione simile a quella attuale, la maggior parte degli sviluppatori sarebbe comunque estremamente felice.

AZIONE CATTURATA

Durante la nostra visita negli studi di Gearbox, il responsabile delle animazioni Trey Davenport ci ha mostrato la stanza del motion capture, un ampio spazio contornato da telecamere che, concentrandosi esclusivamente sulla luminosità degli oggetti, permette di rilevare dettagli con una precisione di pochi millimetri a 6-7 metri di distanza, salvando i movimenti degli attori con una velocità di centinaia di fotogrammi al secondo. Davenport ci ha spiegato che la maggior parte delle animazioni umane di *Borderlands 2* saranno basate sui movimenti di uno stuntman di Hollywood, specializzato in diverse arti marziali. La sua abilità sarà osservabile anche in personaggi robotici, come ci ha dimostrato l'animazione di un androide intento ad atterrare pesantemente sulle sue gambe, in pieno stile Iron Man. Per riprodurla, lo stuntman ha usato un piccolo trampolino, atterrando senza danni su una superficie morbida.

■ La fisica dei veicoli sarà corretta, in modo da risultare più realistica e appagante.

■ Niente di meglio che lanciare una granata e colpirla al volo con il fucile d'assalto, quando i nemici sono tanti.

di pochi minuti, infatti, abbiamo osservato uno Skag infuocato che, vedendo i suoi piccoli sotto attacco, ha esteso il proprio potere elementale all'intero branco, puntando sulla vulnerabilità più accentuata del nostro scudo. In un altro livello, un robusto energumeno aveva invece legato un aggressivo nano al suo scudo antisommossa, così da aumentarne le capacità di assorbimento dei colpi, ponendoci di fronte a due alternative tattiche: la prima consisteva semplicemente nell'uccidere il nano cercando, contemporaneamente, di prendere il nemico sul fianco con un diversivo. La seconda prevedeva la liberazione dell'ostaggio tramite alcuni colpi mirati alle corde, in modo da sfruttarne la furia vendicatrice in fase di eliminazione del nemico più temibile. Considerando che nel livello artico abbiamo affrontato un'agile scimmia albina a sei zampe intenta a lanciarci contro un umano trovato nei paraggi, risulta evidente che su Pandora il giocatore non sarà l'unica minaccia tangibile di un esercito coeso: banditi e corporazioni si contenderanno spesso le medesime zone della mappa, tanto che in alcuni frangenti sarà possibile mantenere un profilo basso, mentre i nemici si elimineranno autonomamente, facilitandoci il lavoro.

In questo panorama di caos e divisione, a farla da padroni saranno soprattutto i droidi Hyperion, almeno fino a quando non acquisiremo un livello e un arsenale tali da renderci effettivamente temibili.

RUOLI E PROIETTILI

La vera anima di *Borderlands* non è rappresentata da una pur buona trama, ma dall'eccellente commistione tra le meccaniche dei giochi di ruolo e quelle degli FPS, nonché da un arsenale di inaudita ampiezza e varietà. Due caratteristiche che riappariranno nel seguito, e che hanno messo a dura prova i designer di Gearbox per cercare di sviluppare delle migliorie.

> "I droidi Hyperion sono particolarmente resistenti ai proiettili"

Aumentare il numero delle armi, considerando che il primo episodio ne vantava "85 bazillioni", non era una via percorribile. Di conseguenza, la software house ha deciso di ascoltare le lamentele di chi, dopo aver raccolto centinaia di armi durante la sua avventura, non ne poteva più di confrontare continuamente le caratteristiche di ogni bottino, effettuando compravendite con il timore di cedere qualche pezzo raro per pochi crediti. Per questo motivo, grandi sforzi saranno volti a rendere più visivamente identificabili gli strumenti d'offesa, che grazie a un'interfaccia ridisegnata mostreranno immediatamente la propria inferiorità o superiorità rispetto all'arsenale già in nostro possesso. Soprattutto, il design delle armi le renderà ben identificabili con il produttore, di conseguenza sarà più facile distinguere le Jacob (con il loro stile western che le rende simili a Winchester non automatici) dalle Dahl (chiaramente volte a offrire una maggiore stabilità, in cambio di una minore forza di penetrazione). Le armi si riconosceranno soprattutto per il loro design, più che per le semplici texture e, sebbene molte non fossero ancora state modellate all'interno del gioco, una passeggiata nei corridoi

■ Brutta situazione per il nano, che una volta liberato potrebbe perfino decidere di aiutarci nell'eliminazione del suo aguzzino.

■ Grazie all'ultimo motore di Unreal, *Borderlands 2* godrà di illuminazioni migliorate rispetto al primo episodio, pur conservandone lo stile grafico.

CASA GEARBOX

Posti ai piani più alti dello stesso palazzo della Bank of America, gli studi di Gearbox situati a Plano, un sobborgo di Dallas, sono quanto di più classico ci si possa aspettare da una software house videoludica. A fare da contorno a cartonati e action figure di *Halo*, *Duke Nukem*, *Borderlands*, *Brothers in Arms* e *Half-Life* (tra cui spiccava un modello di Clap Trap scolpito a grandezza reale), ci sono uffici ampiamente personalizzati dai dipendenti, i quali riempiono pareti e scrivanie di modelli, poster, armi ad acqua e peluche di ogni forma. Intorno all'ufficio del fondatore Randy Pitchford (impegnato a gestire un enorme flusso di mail su un gigantesco monitor Dell, durante la nostra visita) le sale non vedono una netta divisione dei compiti. Lo sviluppatore texano preferisce dividere il team in gruppi che completano l'intera filiera, quindi a fianco dell'artista, munito di ampia tavoletta grafica, trovano posto il creatore delle texture, il modellatore e l'animatore. I programmatori possono essere facilmente raggiunti da tutti i responsabili delle varie stanze, che s'informano sulla fattibilità del personaggio ideato. I creatori di livelli occupano un open space più ampio, e sono stati reclutati pescando nella sempre florida scena dei modder. Completano il tutto delle stanze meeting piene di console di ogni generazione, e una sala ricreativa con vista su Dallas e snack, bibite e giochi quali *Street Fighter IV* collegati a un grosso TV al plasma. Nonostante le tante console, i dipendenti della software house ci hanno confidato di preferire di gran lunga il PC in fase di creazione e gioco degli FPS.

degli uffici texani di Gearbox ci ha permesso di osservare vari bozzetti delle elementali Maliwan, simili alle fauci di diverse belve, mentre le pistole, i fucili e gli shotgun di Vladoff ricordavano costantemente le canne rotanti delle Gatling.

Ma un'arma non è che un pezzo di metallo, se non è impugnata da un eroe, e in *Borderlands 2* le scelte offerte al giocatore, da questo punto di vista, dovrebbero essere ulteriormente espanse. Se nel primo episodio la scelta era tra quattro personaggi, ognuno caratterizzato da una differente capacità (la sirena Lilith poteva diventare velocissima, invisibile e provocare delle onde energetiche, il soldato Roland era munito di torrette automatiche, il potente Brick di alcune inarrestabili raffiche di pugni e il cecchino Mordecai di un fido e utilissimo rapace), nel seguito i programmatori di Gearbox hanno promesso un ben più elevato, ma non ancora definito, numero di personaggi. Nella nostra sessione di gioco abbiamo controllato Salvador, un nerboruto e barbuto mercenario la cui capacità principale consisteva nell'utilizzare, per brevi fasi del combattimento, due armi contemporaneamente. Una qualità che, unita all'ampiezza dell'arsenale, consentiva di dare vita a combo particolarmente creative, dove proiettili infuocati ed energetici foravano gli scudi e le granate lanciate in prossimità del nemico potevano essere fatte esplodere a mezz'aria da una salva di pallettoni ben assestati.

FASI INIZIALI

Pur se promettenti, le immagini e le sezioni di gioco mostrateci da Gearbox hanno sottolineato che *Borderlands 2* è ancora in una fase embrionale. Molte delle nostre domande più specifiche hanno ottenuto risposte vaghe, lasciandoci intuire che numerose caratteristiche sono ancora in fase di definizione, e buona parte delle armi da noi imbracciate era priva di texture, se non addirittura di intere appendici. D'altronde, il produttore a capo del progetto non ha voluto sbilanciarsi su un'eventuale data di uscita, indicando come periodo di riferimento l'intero 2012. Questo, però, non ci ha impedito di maturare un'impressione molto positiva del lavoro del team.

Borderlands 2 sembra cancellare i difetti di quello che, da molti, è considerato il primo vero esponente del neonato genere dei Role Playing Shooter e nel farlo, probabilmente, fisserà delle meccaniche che influenzeranno il nostro hobby negli anni a venire. Ma i giovani cowboy che lo stanno forgiando non paiono intimoriti da tanta responsabilità, quanto determinati a superarsi ancora una volta. GIOCHI COMPUTER

Dal garage ai milioni

Quatto anni fa, nel nostro primo speciale dedicato ai titoli indipendenti, scrivevamo che la rivoluzione del Web 2.0 stava mostrando i primi effetti anche in questo settore, mettendo in contatto sviluppatori, programmatori e creativi guidati da una comune visione. Forse, ciò che non avevamo previsto è come la Rete mettesse in contatto una nuova generazione di sviluppatori indipendenti direttamente con i giocatori, permettendo ai primi di cogliere le pulsioni e i desideri dei secondi in modo immediato, senza il filtro rarefatto dei consigli d'amministrazione delle grandi società. Il biennio 2010-2011 racconta una storia di successo per gli indipendenti, ma anche una distinzione sempre più confusa tra questi e il cosiddetto "mainstream".

Con tutta probabilità, il 2011 sarà ricordato come l'anno di *Minecraft*, un gioco ingannevolmente semplice sviluppato da una sola persona: lo svedese Markus "Notch" Persson (ora a capo della casa di sviluppo Mojang).

Ambientato in un mondo generato ogni volta casualmente, composto da "blocchi" (a metà tra giganteschi pixel tridimensionali e mattoncini LEGO), e sorretto da un buon motore di leggi fisiche, *Minecraft* non voleva essere altro che un creatore di ambienti virtuali in cui i giocatori potessero divertirsi a modellare oggetti di loro gusto in modo non diverso da quanto si fa al mare con la sabbia. Eppure, questo "non voler essere altro" è stato la chiave del suo successo, con veri e propri geni del modellismo virtuale che hanno ricreato, nell'ambiente 3D, edifici famosi come le sette meraviglie del mondo antico, l'astronave Enterprise di "The Next Generation" e perfino (probabilmente il conseguimento più famoso) un calcolatore a 16-bit funzionante.

Lanciato all'inizio del 2011 e formalmente ancora in fase Beta, *Minecraft* ha venduto quasi tre milioni di copie, sta per giungere su iPhone, e all'E3 di giugno ne è stata annunciata una prossima versione per Xbox 360.

GRAAL GRANDI E PICCOLI

Il gioco di Mojang rappresenta il "Sacro Graal" dello sviluppo indipendente: creato in un garage (probabilmente, ora Persson si sarà comprato un soggiorno...), ha raggiunto il successo commerciale di titoli che impiegano centinaia di sviluppatori. Eppure, un evento di tale genere può avere risultati controproducenti: il principale è che un fenomeno anomalo dia l'illusione, a sviluppatori grandi e piccoli, che la "via dell'indipendenza" sia la nuova strada verso i milioni. Non è così. Quasi vent'anni fa, *Doom* non garantì il successo degli sparatutto in prima persona, ma ne causò semplicemente l'inflazione a scapito di altri generi di giochi. Lo stesso accadde con *Command & Conquer* nel campo degli RTS, e gli esempi possono essere infiniti.

Lo stesso Persson confessa di non sapere a cosa sia dovuto il successo di *Minecraft*. Il suo obiettivo era solo quello di programmare "un gioco che gli piacesse e che potesse piacere". Dietro l'inatteso boom c'è stata, quindi, un'alchimia di fattori difficilmente analizzabili e, probabilmente, non facilmente ripetibili. Ciò non toglie che

■ *Hawken*, sviluppato da un gruppo di nove persone, rende più labile il confine tra titolo indipendente e prodotto commerciale.

FROZEN SYNAPSE

Internet: **www.frozensynapse.com**

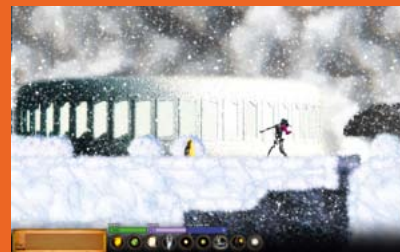
Un gioco di scontri tattici elegante e stilizzato, sviluppato da Mode 7 e ambientato in una realtà virtuale con elementi biologici. I due partecipanti (uno dei quali può essere gestito da una I.A.) inviano ordini agli uomini della sua squadra, quindi il programma risolve un turno. La giocabilità ricorda un ibrido tra *Rainbow Six* e una partita a scacchi, ed è straordinariamente coinvolgente.

DESKTOP DUNGEONS

Internet: **www.desktopdungeons.net**

Un altro gioco che combina con successo generi apparentemente agli antipodi. *Desktop Dungeons* utilizza la familiare struttura dei "rouguelike" (un personaggio deve sopravvivere in un dungeon affrontando mostri sempre più pericolosi) con quella dei rompicapo. Non c'è praticamente fortuna in *DD*: ogni mossa porta a risultati certi. La sfida è giungere in fondo evitando i pericoli e gestendo le proprie risorse al massimo. La vecchia versione Alfa è gratuita, mentre una nuova è attesa entro l'anno.

A VALLEY WITHOUT WIND

Internet: **www.arcengames.com**

In lavorazione presso Arcen Games (gli sviluppatori dell'ottimo *AI Fleet Command*), questo GdR è già stato definito "*Minecraft* incontra *Dwarf Fortress*". In realtà, con questi due titoli ha in comune la sofisticata generazione casuale di un mondo stretto nella morsa di un inverno post-nucleare. L'obiettivo è esplorare, sopravvivere e sconfiggere i malvagi Overlord, in un'ambientazione che non sarà mai uguale a se stessa.

■ L'utente "Babaloo" mostra sul sito ufficiale di *Minecraft* (www.minecraft.net) esempi di cosa si può realizzare con i mattoncini virtuali.

SITI CONSIGLIATI

Insieme al successo dei giochi "indie" si è avuto il conseguente boom dei siti a essi dedicati. I punti di riferimento principali, a nostro avviso, non sono però cambiati di molto:

The Independent Gaming Source (**www.tigsource.com**): Novità, recensioni, news e link ai siti e blog più interessanti.

Play This Thing! (**playthisthing.com**): Un blog che, oltre che di news, si occupa di teoria dello sviluppo e analisi del mercato.

Gamasutra (**www.gamasutra.com**): L'imperdibile sito su tutto quanto "fa" mercato, design, sviluppo, sceneggiatura e curiosità nel mondo dei videogiochi.

■ Perfino titoli "casual" come *Mystery Case Files: Dire Grove* (centrato sulla ricerca di oggetti su schermo) godono, oggi, di filmati video con attori professionisti.

Minecraft influenzerà il "design" di molti progetti futuri, sia indipendenti, sia di grandi società, mentre non possiamo escludere che anche nel settore degli "indie" si assisterà a un fenomeno inflazionario causato dall'arrivo di una nuova ondata di speranzosi.

Inflazione significa anche concorrenza e, almeno teoreticamente, un aumento della qualità generale. Il rovescio della medaglia è che anche il settore degli indipendenti sia contaminato da quella terribile sindrome chiamata "cercare il successo guardando sopra la spalla dell'altro" (non cercate la definizione su Wikipedia: l'abbiamo inventata noi), con una pericolosa omogeneizzazione delle idee. Affinché gli "indie" continuino a fiorire, è necessario che gli sviluppatori non abbandonino i due pilastri del movimento: essere guidati da creatività, ispirazione e sperimentazione artistica; e, come giustamente sottolineato da Persson, il programmare innanzitutto giochi "che piacciono e che possono piacere".

A CONTATTO CON IL PUBBLICO

Chi realizza un gioco indipendente, nel 2011, ha essenzialmente due scelte come canale di distribuzione: la vendita diretta attraverso il proprio sito o appoggiarsi a uno dei molti servizi di delivery digitale che stanno nascendo sulla scia del popolare Steam di Valve: Impulse (**www.impulsedriven.com,** recentemente acquistato dalla catena GameStop), BigFish (**www.bigfishgames.com** di cui parliamo in uno spazio a parte), Xbox Live di Microsoft o il nuovo OnLive (**www.onlive.com**). La distribuzione digitale permette agli sviluppatori di realizzare un margine di

■ Apparentemente pensato per un pubblico femminile, *JoJo's Fashion Show* è un rompicapo che richiede memoria e colpo d'occhio, capace di interessare anche i maschi.

■ Gli sviluppatori di *Darwinia* stanno per tornare con *Subversion*: quasi dieci anni di sviluppo per un simulatore d'infiltrazione in luoghi con protezioni hi-tech.

HAWKEN

Hawken (**www.hawkengame.com**) è un simulatore di scontri tra mech e utilizza l'Unreal Development Kit di Epic. Il gioco sta per rendere più confusa la distinzione tra "titolo indipendente" e "di alto profilo": le schermate e i filmati d'anteprima mostrano una qualità visiva e sonora impressionante, ma il team di sviluppo, Adhesive Games, è composto da sole nove persone che vivono nell'area di Los Angeles. *Hawken* utilizzerà un sistema calibrato di gestione del carburante che richiederà ai piloti dei mostri corazzati di pensare tatticamente, oltre che sparare come forsennati. La vera novità, però, è che il gioco potrà apparire su PC, Xbox360 e PlayStation 3, e che gli sviluppatori, pur avendo contatti con alcuni grossi distributori, non escludono la via della distribuzione indipendente.

PESCE GRANDE MANGIA PESCE PICCOLO

Potrebbe essere definito "lo Steam del casual": Big Fish Games (**www.bigfishgames.com)** è un'etichetta che raduna un buon numero di sviluppatori indipendenti specializzati in prodotti "leggeri", soprattutto rompicapi, time management game (in cui bisogna compiere una serie di azioni corrette mentre si è in corsa contro l'orologio) e giochi in cui occorre trovare oggetti celati sullo schermo. Molti di questi titoli sono pensati per il normalmente elusivo pubblico femminile e perfino per giocatori anziani, ma i migliori sanno trascendere il genere e attrarre l'attenzione di tutti. Il successo di alcuni, come la serie *Mystery Case Files*, ha portato nel genere livelli di produzione elevati, come video interpretati da attori professionisti.

■ Il platform *Limbo* è stato un enorme successo su Xbox Live. Recensiremo la versione PC nel prossimo numero.

guadagno enorme rispetto alla vendita nei negozi. Un articolo della rivista "Forbes" del novembre 2008 poneva tale margine al 17% per il secondo metodo e a un incredibile 85% per il primo. All'atto pratico, tutte queste monetine in più non rendono solo felice lo sviluppatore, ma gli consentono di "rischiare" in progetti innovativi e coraggiosi senza il timore che un flop si trasformi in una bancarotta (spada di Damocle costantemente appesa sulle etichette più grandi). Il rovescio della medaglia è che i titoli "indie", spesso, mancano di budget per l'importante aspetto della promozione, e la vendita resta confinata al fedele, ma relativo ristretto pubblico degli appassionati.

Chi non ha denaro da investire per pubblicizzare il proprio prodotto può o affidarsi a uno dei summenzionati servizi (che, naturalmente, pretendono royalty sui titoli venduti) o contare sull'antica e gratuita promozione chiamata "passaparola". Tale fenomeno, oggi, è aiutato dal fatto che registrare, montare e caricare su servizi come YouTube il video di un gioco è un'impresa alla portata di chiunque – soprattutto dei fan; se tra i "successi del momento" c'è una gigantesca Macchina di Goldberg realizzata con la prossima variante "indie" di *Garry's Mod*, potete essere certi che il titolo merita un'occhiata. Parliamo di giochi come il coinvolgente tattico *Frozen Synapse* di Mode 7, che mette a confronto stilizzate unità di fanteria in una sorta di cyberspazio e ha già incorporato un sottoprogramma tramite cui caricare proprio su YouTube le azioni tattiche più riuscite.

STATE OF PLAY

Quando scrivemmo il nostro primo speciale, nel 2007, il settore degli "indie" era già fiorente, ma le sue dimensioni consentivano di esplorarlo con relativa profondità.
In seguito all'esplosione di creatività di cui abbiamo dato testimonianza nell'articolo pubblicato a febbraio 2010, oggi si può dire che non trascorra giorno in cui non si assista alla nascita di nuovi titoli. Aggiungete il fatto che alcuni classici (come *Dwarf Fortress*) non passano mai di moda, e avrete davanti a voi un viaggio che può portarvi via parecchie settimane.

Inoltre, la linea di confine tra titoli indipendenti e prodotti commerciali si sta facendo sempre più labile. Dove collocare, per esempio, giochi come il bellissimo RTS spaziale *AI War* o il tattico *Frozen Synapse* – quest'ultimo distribuito anche da Matrix Games?

VIVI IN LINEA!

Attivo negli Stati Uniti fin dal giugno 2010 e in arrivo in Europa (almeno nel Regno Unito) nell'autunno di quest'anno, il servizio OnLive (**www.onlive.com**) rappresenta il prossimo passo evolutivo nel settore del delivery digitale. I giocatori non acquistano il titolo in sé, quanto la connessione remota a un server su cui il gioco viene fatto girare materialmente. Anche su un PC poco potente, dunque, ci si può godere *F.E.A.R. 3*: basta avere una connessione a Banda Larga abbastanza veloce e la possibilità di visualizzare video. Inoltre, chi finisce i giochi in pochissimo tempo può decidere di "affittarli" per un periodo limitato: tre giorni di accesso allo stesso *F.E.A.R. 3*, per esempio, costano 5,99 dollari (circa 4,10 euro). Oltre alle grandi etichette (THQ, Ubisoft, Atari, Take Two, Codemasters...), OnLive distribuisce anche titoli "indie", con un settore a loro dedicato.

■ Niente memoria, niente luce, niente armi... e mostri ovunque! *Amnesia: the Dark Descent* offre un'esperienza unica, ribaltando il normale paradigma degli FPS.

■ Un gioco "criptico" come *Dwarf Fortress* beneficia dei Mod di terze parti che ne rendono i contenuti leggibili anche a chi non parla l'ASCII...

■ *Sissy's Magical Ponycorn Adventure* è una classica avventura punta e clicca creata... da una bambina di cinque anni (con un piccolo aiuto da parte del padre)!

E, già che abbiamo accennato a Matrix, non potrebbero oggi rientrare nel genere anche i wargame che, per quanto sofisticati, sono sviluppati da piccoli gruppi che vanno dalle due alle dieci persone? Parallelamente, titoli come *Hawken* (di cui scriviamo in un box) mostrano come gli strumenti oggi a disposizione degli sviluppatori indipendenti consentano produzioni praticamente indistinguibili, almeno dal punto di vista visivo e della giocabilità, dai titoli editi dalle grandi etichette.

D'altro canto, non attendetevi l'emergere di titoli del calibro di *Assassin's Creed*: giochi che coinvolgono non solo un enorme numero di programmatori, ma grafici, architetti, sceneggiatori, esperti in motion capture e altre figure professionali. Difficilmente gli "indie" potranno dunque sfidare i giochi di alto livello senza perdere la propria natura di progetti sviluppati da poche persone con pieno controllo creativo.
In queste pagine, troverete alcuni box e immagini che possono guidarvi nell'esplorazione dello "stato del gioco indie" su PC a questo punto del 2011. In alcuni casi, abbiamo anche segnalato progetti in fase di sviluppo che stanno attirando l'attenzione degli addetti ai lavori, e la cui uscita è, speranzosamente, prevista per i prossimi mesi. Poi, c'è naturalmente tutto il settore degli "iQualcosa" (non cercate neanche questa definizione su Wikipedia, ci riferiamo alle produzioni per iPad, iPhone, Android...) che ci riguarda solo marginalmente, ma che sta facendo da catalizzatore per una nuova concezione di giocabilità... quella che gli indipendenti conoscono bene.
I risultati potrebbero vedersi già nel prossimo futuro. GIOCHI COMPUTER

IGF 2011: I PREMI

Ispirato al famoso festival cinematografico del cinema indipendente di Sundance, organizzato da Robert Redford, l'Independent Games Festival è dedicato ai videogiochi. Quella del 2011 è stata la quattordicesima edizione, e nel comparto premi ha visto eccellere due titoli di riconosciuto successo: *Amnesia: the Dark Descent* e, naturalmente, *Minecraft*. Ecco la lista degli allori, insieme ai loro sviluppatori:

Seumas McNally Grand Prize: *Minecraft*, Mojang

"Nuovo" Award: *Nidhogg*, Messhof

Eccellenza nelle Arti Visive: *BIT.TRIP RUNNER*, Gaijin Games

Eccellenza nell'Audio: *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games

Eccellenza nel Design: *Desktop Dungeons*, QCF Design

Miglior gioco sviluppato da studenti: *FRACT*, University of Montreal

Eccellenza Tecnica: *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games

Miglior gioco per Dispositivi Mobili: *Helsing's Fire*, Ratloop

Premio del Pubblico: *Minecraft*, Mojang

Direct2Drive Visions Award: *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games

L'edizione 2012 si terrà a San Francisco tra il 5 e il 9 marzo. Il sito ufficiale, in inglese, (include anche le indicazioni su come iscrivere un proprio gioco alla competizione) è: **www.igf.com**

■ In *Spy Party*, un giocatore interpreta un agente segreto con una missione (generata casualmente) da eseguire tra una folla di "bot" gestiti dalla I.A. Un altro giocatore, il "Cecchino", deve individuarlo ed eliminarlo prima che ci riesca.

■ *Gish* è un gioco di piattaforme poco convenzionale, con livelli poco convenzionali e un eroe... poco convenzionale!

Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Questo mese, ci siamo sbizzarriti a testare periferiche di ogni tipo. Da una scheda TV in grado di decodificare anche i canali in 3D a un router che vi garantisce una protezione dal phishing (a pagamento dopo i primi sei mesi); da un case pieno di generosi ventoloni a delle cuffie compatibili con Xbox 360.

DRM UBISOFT: UN SUCCESSO?

CON l'uscita di *Silent Hunter 5* e *Assassin's Creed II*, Ubisoft aveva inserito nei propri titoli una protezione che poteva risultare decisamente fastidiosa.

Il DRM, infatti, imponeva ai giocatori un collegamento a Internet perenne, durante ogni istante di gioco, anche in single player. Bastava che la connessione cadesse e l'utente si trovava impossibilitato a proseguire nella propria avventura. Una scelta criticata sia dai giocatori, sia dalla stampa, tanto che per l'uscita di *Assassin's Creed: Brotherhood* il colosso francese aveva preferito ammorbidire la propria linea, limitandosi a far autenticare la copia all'avvio della partita. Addirittura, Ubisoft aveva deciso di applicare la stessa regola anche ad *AC 2* e *SH 5*, venendo incontro alle richieste dei giocatori.

L'orizzonte pareva essersi rischiarato, insomma, ma ora Ubisoft ha deciso di tornare all'attacco e di reinserire nell'atteso *Driver: San Francisco* il DRM che tanto aveva fatto discutere; una scelta giustificata portando a sostegno l'utilità di tale sistema di protezione. Il reparto marketing di Ubisoft, infatti, ha dichiarato ai colleghi della rivista "PC Gamer" inglese che il DRM ha sortito l'effetto voluto, traducendosi in una netta diminuzione delle copie piratate in circolazione.

Sotto un certo profilo, Ubisoft non ha tutti i torti: prima che fossero disponibili copie pirata e funzionanti di *AC 2* e *SH 5* sono passate diverse settimane. Di conseguenza, il sistema antipirateria ha effettivamente funzionato, sotto questo punto di vista. Del resto, anche i titoli protetti da StarForce (che installava dei driver particolari, talvolta capaci di creare non pochi grattacapi di compatibilità all'utenza) erano difficili da copiare, ma le aziende, Ubisoft compresa, hanno deciso di abbandonarlo a causa dei problemi che poteva generare con alcune configurazioni.

Pensavamo che Ubisoft avesse abbandonato il suo discutibile DRM. Purtroppo, ci sbagliavamo.

> "La protezione perfetta dovrebbe essere invisibile all'utente"

Per come la vediamo noi, però, la protezione perfetta dovrebbe essere invisibile all'utente, che idealmente non dovrebbe nemmeno accorgersi della sua presenza. Possiamo accettare l'inserimento di un codice, così come l'autenticazione della copia via Internet, ma proprio non riusciamo a digerire la necessità di essere sempre connessi, soprattutto quando il mercato dell'informatica vede come protagonisti i computer portatili più che i desktop, mentre le reti cellulari di tutto il mondo faticano a tenere il passo di smartphone e PC collegati tramite le ormai diffuse "chiavette". Tornando a Ubisoft, l'azienda sottolinea di aver diminuito l'incidenza delle copie pirata, ma non specifica se ciò si sia concretizzato in un aumento delle vendite. Perché un conto è investire denaro in una protezione che permetta di guadagnare di più, un altro è spenderlo per un DRM che magari tiene lontani i furbetti, ma allo stesso tempo infastidisce chi ha pagato a caro prezzo il gioco originale.

L'unico conforto è che, per ora, gli altri editori non sembrerebbero intenzionati a seguire l'approccio di Ubisoft, affidandosi invece a protezioni che, quantomeno, consentono a tutti gli acquirenti onesti di godersi senza eccessivi incomodi i titoli legittimamente acquistati. Anche in treno, anche sotto l'ombrellone, anche dove Internet non è disponibile.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

AVER3D CAPTUREHD

- **Produttore:** AverMedia
- **Distributore:** AverMedia
- **Internet:** www.avermedia.com
- **Prezzo:** € 100

LA maggior parte delle schede TV per il digitale terrestre, di solito, affianca l'ingresso per l'antenna a una serie di connettori analogici, utili a catturare i segnali provenienti dalle connessioni Composito, Component e S-Video che dominavano gli standard audio e video a cavallo tra lo scorso secolo e quello attuale.

Pur preservando tale possibilità, tramite un voluminoso adattatore multiformato, la Aver3D CaptureHD si distingue dalle avversarie grazie a due caratteristiche meno diffuse: la capacità di acquisire i segnali digitali provenienti da un cavo HDMI e di applicare la stereoscopia alle immagini di videogiochi e film. La scheda sfrutta una connessione PCI-E 1x e, grazie a due staffe di diversa dimensione, può trovare posto sia nei desktop, sia negli angusti case degli Home Theater PC.

Una volta collegata all'antenna, il suo comportamento non è dissimile da quello di qualsiasi sintonizzatore, permettendo la programmazione e la registrazione delle trasmissioni televisive tramite un telecomando. Grazie alla porta HDMI, però, la scheda si trasforma in un eccellente strumento di cattura delle immagini provenienti, per esempio, da una console. Il software addetto a tale compito consente di visualizzare le immagini a schermo intero, di salvare degli screenshot in formato bitmap o jpeg e di catturare filmati a 720p o 1080i, codificandoli in tempo reale negli standard MPEG2, H.264 o MP4, in modo da contenere la grandezza dei file e da assicurare la riproducibilità degli stessi anche sui iPod e smartphone.

In alternativa, la scheda può applicare tre tipi di stereoscopia: due richiedono l'utilizzo di schermi a 120 Hz e occhiali polarizzati o attivi (più specificatamente, quelli del kit NVIDIA 3D Vision), mentre il terzo sfrutta la vecchia tecnica degli anaglifi, sacrificando la qualità dei colori in favore di una compatibilità con qualsiasi tipo di schermo.

La scheda produce risultati simili a quelli ottenibili dalle GeForce DirectX 10 e DX 11, suddividendo le immagini su più strati di diversa profondità, ma rendendo un po' più difficoltoso prendere la mira negli FPS, dato che anche il mirino subisce il trattamento stereoscopico. Più che ai giocatori, la Aver3D è comunque consigliabile ai recensori in erba, che potranno finalmente acquisire immagini e filmati in HD provenienti da Xbox 360 e PlayStation 3 senza dover investire consistenti somme di denaro nei sistemi di cattura professionali.

La scheda aderisce allo standard DHCP, di conseguenza non può essere utilizzata per riversare in digitale i segnali provenienti da un lettore Blu-ray.

> "La scheda può applicare tre tipi di stereoscopia"

Una versatile scheda di acquisizione, capace di applicare la stereoscopia alle immagini provenienti dall'HDMI. Il suo più serio limite consiste nell'impossibilità di gestire il Full HD.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

SHIFT OVUNQUE

La nuova tastiera Roccat Isku fa della totale programmabilità il proprio punto di forza. Una funzionalità chiamata EasyShift permette, infatti, di assegnare ben 180 macro ai tasti orbitanti nell'area del classico WASD, anche grazie a tre pulsanti extra posti a portata di pollice al di sotto della barra dello spazio. Ogni macro può contemplare l'impressionante sequenza di 500 tasti e, a chi non reputa tanta programmabilità comunque sufficiente, la periferica permette di personalizzare le azioni dei 12 tasti funzione. A ciò si aggiungono la retroilluminazione regolabile e la compatibilità con i driver con il mouse Kone, che può cambiare configurazione in base ai tasti premuti sulla tastiera. La promettente Isku verrà venduta a settembre al prezzo di 80 euro.

CONSOLE RIBELLE

Gli appassionati di "Star Wars" si cimentano da anni nella produzione di case ispirati alla saga di Lucas, ma oggi anche chi apprezza le console può mostrare la propria devozione alle vicende della famiglia Skywalker. Microsoft ha infatti presentato la Limited Edition Kinect Star Wars, caratterizzata da una Xbox 360 stilisticamente e cromaticamente simile a R2-D2 (noto anche come C1P8 al pubblico italiano meno giovane). Una volta accesa, la console emette i tipici fischi del più famoso droide della cinematografia, quasi a voler dileggiare il pad color oro, pensato per omaggiare il pedante C-3PO (D3BO, per i nostalgici). Nella confezione

SITECOM 300N X4

- **Produttore:** Sitecom
- **Distributore:** Sitecom
- **Internet:** www.sitecom.com
- **Prezzo:** € 59

NELLA giungla delle sigle che accompagnano le confezioni dei router, la olandese Sitecom ha deciso di semplificare, caratterizzando la propria nuova linea di prodotti con un suffisso X seguito da un numero crescente, indicante un maggior numero di funzionalità.

Noi abbiamo provato l'X4, il cui nome identificativo è più correttamente WLR-4000, un router Wi-Fi a banda singola a 2,4 GHz munito di switch Gigabit da 4 porte, supportante tutti i formati di sicurezza più evoluti (WPA-TKIP, WPA-AES e WPA2) e completo di QoS, cioè di un sistema di instradamento dei pacchetti adatto a non rallentare i flussi multimediali. Tutti compiti che l'X4 svolge egregiamente, trasportando quasi 10 MB al secondo sulla Wi-Fi e quasi 100 sulla Gigabit, nonché coprendo bene tutte le stanze di un appartamento di medie dimensioni, nonostante le tre sole antenne interne.

La capacità migliore del prodotto riguarda, però, una funzionalità di Cloud Security che Sitecom ha deciso di sviluppare insieme alla connazionale Hitman Pro, proprietaria di una serie di server capaci di analizzare il traffico degli utenti alla ricerca di virus e malware vari. In sostanza, dopo una breve registrazione, il router notifica a un proxy remoto tutti gli indirizzi e i pacchetti percorrenti la porta TCP 80, quella impiegata dai browser per ricevere le pagine HTML, e blocca la navigazione quando incappa in un caso di phishing (ovvero, in una pagina che, sotto mentite spoglie, tenta di acquisire i dati personali del navigatore) o in un sito contenente più genericamente del software pericoloso, producendo una schermata d'avvertimento. Tale attività, oltre a essere disattivabile in qualsiasi momento, non impedisce all'utente di raggiungere comunque l'indirizzo digitato, grazie a un'apposita opzione, e non ne viola la privacy, dato che non produce alcun tipo di cronologia.
Su PC questo ulteriore strato di sicurezza risulta poco utile, dato che antivirus e antimalware svolgono la medesima funzione esaminando anche mail, FTP e download peer to peer, ma chi utilizza la Wi-Fi casalinga per navigare con tablet e smartphone potrebbe apprezzarne l'efficienza, perché l'analisi non produce rallentamenti durante l'esplorazione del Web.

Esattamente come un antivirus, il servizio cloud security va rinnovato a pagamento dopo i primi 6 mesi gratuiti, versando 15 euro ogni 12 mesi. Il servizio, però, non si rinnova automaticamente, a riprova di quanto Sitecom tenga tanto alla sicurezza quanto alla libertà di scelta.

"Il router blocca la navigazione quando incappa in un caso di phishing"

Ogni esemplare di router Sitecom è munito di una differente password WPA stampata sul fondo della periferica, utile a rendere la Wi-Fi utilizzabile in tutta sicurezza anche senza cambiare le impostazioni base.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un router munito di uno strato di sicurezza extra, indicato agli utenti meno attenti, che magari non aggiornano l'antivirus da mesi. Rimane, però, più utile ai tablet che ai PC. **7**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

saranno presenti anche un Kinect color bianco ispirato alle truppe imperiali e il gioco *Kinect: Star Wars*. L'edizione limitata non sarà venduta in una galassia lontana lontana, ma negli USA e forse prossimamente anche in Europa, a un prezzo di poco superiore ai 300 euro.

RINVIO FATALE

Il rinvio delle CPU Bulldozer non ha impedito ad AsRock di lanciare la Fatal1ty 990FX Professional, una scheda madre munita del più recente chipset di AMD, nonché del socket AM3+. La sezione d'alimentazione si appoggia a un VRM a 14 fasi digitali PWM, mentre gli slot DDR3 possono accogliere anche i moduli a 2.100 MHz. L'espandibilità è assicurata da tre slot PCI-E 16x, 6 SATA e altrettante porte USB 3.0, mentre sul retro trova posto un pulsante di reset del BIOS particolarmente pratico in fase di overclock. AsRock, per l'occasione, ha anche sviluppato una tecnologia chiamata XFast, potenzialmente capace di ridurre la latenza dei giochi online grazie al riordino dei pacchetti UDP, e non ha dimenticato d'inserire una porta USB munita di polling regolabile da 125 a 1.000 Hz, pensata per accogliere i mouse più precisi.

TABLET PER TUTTI

L'organizzazione One Laptop per Child è quasi pronta a introdurre un tablet dal prezzo inferiore ai 100 dollari, pensato per le scuole elementari dei paesi in via di sviluppo. Chiamato XO-3, il tablet avrebbe dovuto originariamente montare una versione

THERMALTAKE CHASER MK-I

- **Produttore:** ThermalTake
- **Distributore:** ThermalTake
- **Internet:** www.thermaltake-italia.it
- **Prezzo:** € 159

NEGLI ultimi tempi, il design dei case ha sterzato verso il minimalismo. La comparsa di processori a basso consumo, l'utilizzo di GPU integrate e il proliferare dello standard m-ATX hanno visto i grossi full tower cedere il passo a rettangoli silenziosi e discreti, spesso capaci di scomparire dietro il monitor.
Thermaltake, attenta alle necessità dei videogiocatori, è però conscia del fatto che configurazioni SLI e CrossFire non possono essere ancora ingabbiate negli angusti spazi dei case mini. Il Chaser MK-I è frutto di questa consapevolezza: un troneggiante tower alto 56 centimetri, pieno di ventole e descritto dal costruttore con il termine Extra Big ATX. Composto da un telaio d'acciaio su cui trovano posto due pannelli plastici fin troppo facilmente rimovibili, il case vanta un'ampia finestra in plexiglass laterale, affiancata da un gancio richiudibile pronto ad accogliere le cuffie da gioco, e un sistema di smontaggio che non richiede l'utilizzo di cacciaviti.

Nel pannello superiore appaiono le novità più interessanti: ad affiancare i classici tasti d'accensione e reset ci sono due interruttori in grado di variare la velocità delle due ventole preinstallate da 200 mm, regolabili da 600 a 800 RPM. Un terzo tasto si occupa di cambiare su rosso, blu o verde i led delle medesime ventole, pulsanti alternativamente su varie gradazioni. Sopra le immancabili porte USB si trovano un connettore eSATA e due porte USB 3.0 che, contrariamente a quanto accade in molti altri case, possono essere collegate direttamente ai connettori sulla scheda madre. Sul retro si contano otto staffe PCI, tre ingressi gommati pensati per i tubi di un eventuale sistema di raffreddamento a liquido e una silenziosa ventola estrattiva da 140 mm.

Al suo interno, il case accoglie 4 vani da 5,25 e 7 cassettini per hard disk da 3,5 che possono essere saldamente fissati utilizzando un intelligente sistema a incastro. La paratia che sorregge la motherboard è staccata dalla parete esterna del case da un'intercapedine di 1,5 centimetri in cui trovano posto molte guide e sistemi di fissaggio dei cavi, celabili alla vista e ordinabili lontano dai componenti più caldi. Un ampio vano posto sotto il socket permette, infine, di rimuovere le placche di fissaggio del dissipatore senza richiedere l'estrazione della scheda madre. A sorreggere il tutto, 4 piedini orientabili in plastica nerazzurra e un fondo metallico munito di una fitta griglia antipolvere.

■ Oltre a essere alto, il Chaser è anche profondo, tanto da accogliere senza problemi tutti i dissipatori più bassi di 170 mm.

"L'ampio spazio di manovra permette l'installazione di schede voluminose"

L'ampio spazio di manovra rende estremamente semplice l'installazione di schede voluminose come le GeForce 590 e le Radeon 6990, raffreddabili anche da un'ulteriore ventola laterale da 200 mm, sebbene il case, posizionando l'alimentatore nella parte inferiore, sia probabilmente in grado di gestire il calore prodotto da qualsiasi tipo di configurazione anche soltanto tramite le ventole preinstallate.

Il Chaser MK-I è, insomma, un case senza compromessi, dal tipico design chiassoso apprezzato dagli assemblatori della vecchia scuola, quelli che ancora oggi ritengono indispensabili PSU da 1.200 watt e qualche migliaio di shader per animare le proprie partite.

Non ha l'eleganza dei case in alluminio, ma permette un assemblaggio rapido e comodo, e offre lo spazio e l'aerazione necessari ad accogliere due o tre voluminose VGA.

8

modificata di Windows offerta gratuitamente dall'azienda di Redmond, ma tale opzione è stata scartata in favore di Chrome OS e Android. Caratteristiche principali del tablet saranno i ridotti consumi, che dovrebbero trarre vantaggio da una serie di celle solari pensate per le assolate lande africane e sudamericane, una struttura in gomma resistente agli urti e una connessione satellitare. Lo schermo dovrebbe essere prodotto da Pixel Qi, e fungere sia da touch screen, sia da e-reader senza retroilluminazione. L'organizzazione ha già confermato che intende vendere il prodotto anche nei paesi ricchi, sfruttando i profitti per distribuire più esemplari alle scuole.

RAM DI CORSA

Geil ha rinnovato la propria gamma di moduli RAM introducendo le EVO Corsa e le Enhance Corsa. Le prime sono chiaramente rivolte a giocatori e overclocker, vantando velocità che oscillano fra i 1.866 e i 2.133 MHz, supporto per tensioni elevate e timing pari a 9-10-9-28. Le Enhance sfruttano le più comuni frequenze, 1.333 e 1.600 MHz, rispettivamente abbinate a timing da 9-9-9-24 e 9-9-9-28, ma grazie alla tecnologia XMP, supportata da molte motherboard Intel, possono spingersi a 1.500 e 1.700 MHz. Tutti i moduli presentati adottano una tensione di 1,5 volt e sono disponibili in kit da 4, 8 e 16 GB, suddivisi su 4 DIMM.

ARIA FRESCA

Apple ha aggiornato i suoi MacBook Air, sostituendo i processori Core 2 con

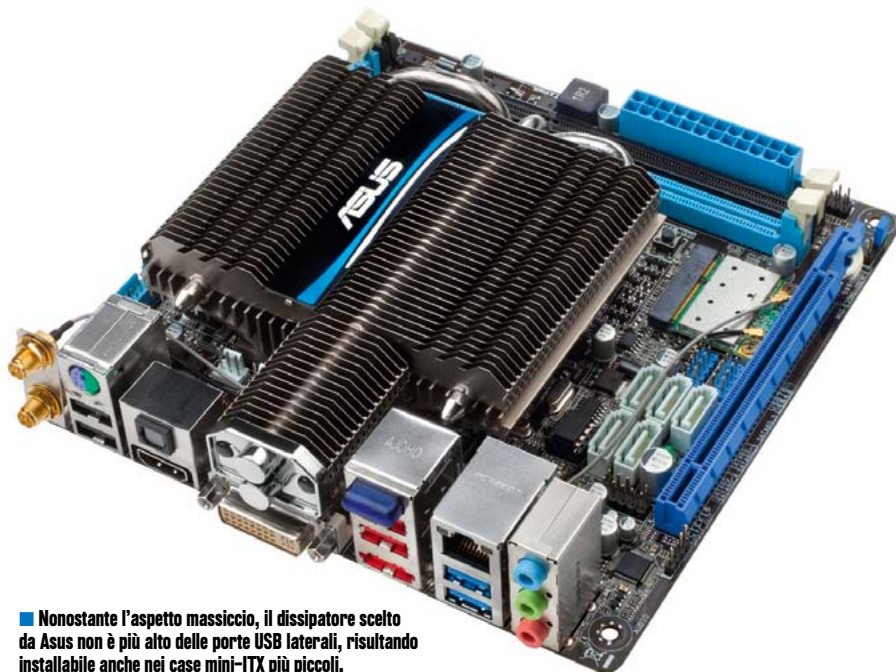
ASUS E35M1-I

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 110

DOPO aver parlato di Fusion per anni, AMD ha finalmente portato a compimento il piano che la spinse, nel lontano 2006, ad acquisire ATI.

Di recente, l'azienda texana ha immesso sul mercato delle APU (Accelerated Processor Unit) a 64 bit integranti un numero variabile di shader 5.0 molto simili a quelli presenti nelle Radeon DirectX 11. La Asus da noi provata non monta il socket FM1 dei più veloci Llano, dei veri e propri Phenom completi di comparto grafico, ma il più lento E-350 della famiglia Zacate: un dual core a 1,6 GHz munito di 80 shader, 1024 KB di cache L2 e caratterizzato da un consumo di 18 watt. Si posiziona, dunque, in diretta concorrenza con gli Atom dual core, rispetto a cui offre prestazioni superiori, grazie alla capacità di eseguire istruzioni fuori ordine e all'efficienza del comparto grafico. Un comparto che sulla E35M1-I può essere sostituito o coadiuvato da un Radeon, grazie alla presenza di uno slot PCI-E collegato al processore tramite 4 linee dati.

A fianco dell'inamovibile CPU (saldata sul PCB e sormontata da un voluminoso dissipatore passivo) trovano posto due slot per moduli DDR3 a 1.333 MHz e ben 5 connettori SATA a 6 Gbit, che completano l'espandibilità di una fitta mini-ITX. Nel pannello posteriore sono presenti le classiche porte DVI, HDMI, SPDIF, eSATA e due attacchi per antenne Wi-Fi, utili a sfruttare il controller 802.11n integrato. I 17 cm di lato non hanno impedito l'inserimento di tutte le funzionalità con cui Asus tipicamente infarcisce le

> "La APU si trova a proprio agio in fase di riproduzione dei Blu-ray"

Nonostante l'aspetto massiccio, il dissipatore scelto da Asus non è più alto delle porte USB laterali, risultando installabile anche nei case mini-ITX più piccoli.

proprie schede di fascia media, tra cui spiccano l'interruttore Turbo Key II, capace di spremere circa 200 MHz in più dalla APU, e il pulsante MemOK, utile in fase di ricerca dei migliori timing per le DIMM.

Il BIOS di tipo UEFI mette a portata di mouse tutte le funzionalità che ci si aspetterebbe di trovare in una scheda di dimensioni classiche, overclocking compreso, ma non può trasformare un processore votato alla navigazione nel Web e alla riproduzione di video in HD in un fulmine nei videogiochi. Sfruttando la Radeon 6310 interna, l'E-350 riesce prodigiosamente ad avvicinare i ben più potenti i5 dual core con GMA HD 3000, ma solo perché il comparto grafico di Intel non riesce comunque a produrre più di 20- 30 FPS nella maggior parte dei titoli, quando si sceglie la risoluzione di 1280x1024. In compenso, la APU si trova perfettamente a proprio agio in fase di riproduzione dei Blu-ray, perfino disabilitando l'accelerazione della GPU. Inserendo una Radeon 6750 nello slot PCI-E, si rendono godibili le partite a *StarCraft II* e i leggeri titoli basati su Source, ma questa opzione non cambia la natura di una motherboard evidentemente pensata per gli Home Theater PC, che grazie alla fusione tra ATI e AMD può animare fluidamente i menu del software Boxee senza incidere sulla bolletta, rimanendo contemporaneamente nel più completo silenzio.

Una piattaforma piccola ma infarcita delle caratteristiche tipiche delle migliori motherboard. Le prestazioni della APU non la rendono adatta ai videogiochi, ma ne fanno la compagna ideale degli Home Theater PC. **8**

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico…

una nuova gamma di CPU Intel Sandy Bridge. Più specificatamente, le sottili lame d'alluminio integrano ora dei Core i5 a 1,6 o 1,7 GHZ, abbinati a 4 GB di RAM, SSD da 64, 128 o 256 GB e schermi da 11 e 13 pollici. L'azienda di Cupertino ha anche rinfrescato l'hardware dei Mac Mini, eliminando il lettore ottico, ma inserendo degli i5 a 2,3 o 2,5 GHz, opzionalmente affiancabili da una Radeon HD 6630M, utile a rendere ancora più fluidi i menu della versione Lion di OSX. Dal punto di vista dell'innovazione, a fare più clamore è però il Thunderbolt Display, un monitor LED da 27 pollici collegato ai Mac tramite l'omonima connessione e capace di raggiungere la risoluzione di 2560x1440. Grazie a Thuderbolt, più schermi dello stesso tipo possono essere connessi a cascata al medesimo computer.

DENVER PIÙ VICINA

Il progetto Denver di NVIDIA, ovvero la CPU con cui l'azienda madre delle GeForce vuole combattere nello stesso mercato di AMD e Intel, utilizzerà 8 core ARM a 64 bit abbinati ad almeno 256 CUDA Core di classe DirectX 11. In realtà, i core in questione saranno più efficienti di quelli delle attuali GeForce, dato che sfrutteranno l'architettura Maxwell attesa nel 2013 insieme al processo produttivo da 22 o 20 nanometri. NVIDIA non punterà tanto al raggiungimento di frequenze elevate, quanto all'esecuzione di più istruzioni per ciclo di clock, fermandosi probabilmente

TURTLE BEACH EAR FORCE X11

- **Produttore:** Turtle Beach
- **Distributore:** Turtle Beach
- **Internet:** www.turtlebeach.com
- **Prezzo:** € 49

L'adesione delle console a standard quali USB, HDMI e SPDIF fa sì che molte periferiche recentemente create per Xbox 360 e PlayStation 3 siano facilmente collegabili anche ai PC.

Le Ear Force X11 di Turtle Beach, azienda con una lunga storia nel campo audio, sono un perfetto esempio di tale commistione, essendo ufficialmente destinate ai fan del gioco online su Xbox Live, ma risultando utilizzabili anche su qualsiasi desktop o laptop. Contrariamente a prodotti più costosi (come le X41 della stessa Turtle Beach), le X11 non sfruttano un decoder hardware per trasformare in audio surround il segnale proveniente dall'uscita SPDIF, ma utilizzano degli adattatori RCA compatibili con il cavo AV della console per catturare il più semplice suono stereo. Su PC, tali adattatori possono essere accantonati in favore di due classici jack da 3,5 mm, in abbinamento a una porta USB per alimentare il piccolo amplificatore posto sul cavo. In presenza della console Microsoft, l'amplificatore permette di regolare separatamente il volume di riproduzione del gioco e della chat, grazie a un piccolo jack da 2,5 mm inseribile nel controller di Xbox 360, ma tale capacità non funziona su PC. In realtà, questo limite è di natura software e non può essere imputato a Turtle Beach: l'inserimento del jack in un controller 360, collegato al computer, spinge Windows Vista e 7 a rilevare

> "Alcune caratteristiche utili su console sono inutilizzabili su PC"

correttamente un headset per Xbox Live, ma ciò non permette poi ai giochi di distinguere tra le voci dei compagni di squadra e le esplosioni, che vengono inviate in egual modo alla scheda audio.

L'amplificazione conserva, però, un'altra particolarità di queste cuffie, che riproducono anche la voce catturata dal microfono, evitando che l'utilizzatore sia spinto involontariamente ad alzarla. Peccato che tale caratteristica si scontri, poi, con una qualità di riproduzione solo discreta, cui si aggiunge un design aperto inadeguato a filtrare i rumori esterni e, soprattutto, tendente a disperdere buona parte del suono, tanto da permettere ai vicini di capire chiaramente cosa stiamo ascoltando. L'amplificatore USB, indispensabile al funzionamento della periferica, nelle nostre prove ha poi prodotto spesso un udibile rumore di fondo, fastidioso nelle fasi di silenzio.

Dal punto di vista ergonomico, le X11 sono leggere e confortevoli, quindi adatte alle lunghe sessioni di gioco, ma resta il fatto che alcune caratteristiche comode su console risultano inutilizzabili su PC.

Leggere e ben regolabili, le X11 sono piuttosto comode, ma peccano per altri aspetti.

Le Ear Force X11 permettono di sentire particolarmente bene le chat di gioco su Xbox 360, ma occupano inutilmente una porta USB su PC e non offrono una qualità sonora superiore alla media. **6**

intorno ai 2,5 GHz. Grande spazio dovrebbe essere dedicato al controller RAM, che non utilizzerà memorie cache di primo o secondo livello, ma tenterà di soddisfare la fame di dati della CPU e delle GPU grazie a una banda dati particolarmente elevata. NVIDIA sta sviluppando contemporaneamente delle motherboard per notebook e desktop complete di PCI-Express 3.0, USB 3 e SATA 6, mentre gli ingegneri software sono intenti a rendere la API PhysX compatibile con le istruzioni ARM.

ANDROIDE MIRATO

Google ha annunciato un aggiornamento dell'Android Market che renderà la navigazione fra migliaia di app decisamente più gestibile. Grazie all'update, ogni terminale riuscirà infatti a selezionare le versioni più compatibili da mostrare all'utente, evitando, per esempio, che molti giochi appaiano sia in edizione standard, sia in versione migliorata per SoC Tegra. Allo stesso modo, i programmatori potranno rendere disponibili diverse generazioni delle medesima applicazione, così da renderla adeguata alle varie forme di Android e alla presenza, o meno, di una tastiera fisica.
Nel frattempo, il sistema operativo incassa il debutto europeo del motorola Atrix, uno smartphone capace di tramutarsi in netbook grazie a un'apposita docking station completa di tastiera. Pur arrivando dopo molti mesi dal lancio americano, l'Atrix farà pagare questa sua peculiarità ben 599 euro.

KARD COMBAT

- **Produttore:** Hothead Games
- **Prezzo:** gratis
- **Versione provata:** iPhone (iOS4) e iPad
- **Internet:** www.kardcombat.com

TRA le tante tipologie di giochi cui un dispositivo touch screen, come iPhone o iPad, sembra prestarsi bene, quelli di carte occupano un posto di rilievo.

Sebbene l'AppStore offra una scelta considerevole di giochi di carte, collezionabili o meno, il Re dei trading card game, "Magic", non è ancora riuscito a trovare un'idonea identità "mobile". Tale latitanza dai vari store digitali (Apple, Android, Nokia, Microsoft, eccetera) sembra destinata a perdurare. È tuttavia di qualche conforto, per gli appassionati del genere, sapere che un gioco di carte d'ispirazione "magica" firmato da Richard Garfield (autore di "Magic" e unico detentore della licenza legata al gioco) è stato recentemente messo su AppStore.

Ancora più incoraggiante è scoprire che si tratta di un gioco "freemium" (free+premium), ossia, seguendo una tendenza oggi ampiamente diffusa, un titolo distribuito gratuitamente, ma che offre contenuti esclusivi (carte, espansioni) al costo di microtransazioni (perlopiù cifre di pochi centesimi).

Kard Combat è un gioco di carte, con meccaniche molto simili a "Magic", nonostante non si tratti di un gioco di carte collezionabili in senso stretto (non è possibile, per esempio, acquistare bustine di carte addizionali, come capita in *Shadow Era*). Da "Magic" eredita l'idea del duello tra due maghi, combattuto a suon d'incantesimi. Le carte di *Kard Combat* si dividono in due categorie: "sortilegi" (dall'effetto istantaneo) e "creature" (permanenti, almeno fino quando non vengono uccise). Ogni carta appartiene a un determinato elemento (terra, aria, fuoco e acqua, vi ricorda qualcosa?); esistono, poi, incantesimi disponibili solo per una specifica classe di maghi (nel gioco ne esistono quattro diverse: maghi della luce, della morte, maghi meccanici e di dominazione). Il menu offre essenzialmente due modalità di gioco: una in solitario chiamata "la torre" (una campagna in cui è necessario sconfiggere 25 maghi in ordine) e una multiplayer.

Kard Combat è un titolo notevole, ma con una grafica un po' troppo stilizzata e con dei contenuti a pagamento un po' troppo invasivi. Provatelo, in ogni caso.

Un altro gioco di carte, ma questo porta la firma dell'autore di "Magic". Noi, però, continuiamo a preferire *Shadow Era*. **8½**

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato: SID MEIER'S PIRATES!

Uno degli effetti collaterali del retrogaming è la capacità dimostrata da alcuni giochi di trovare nuova linfa vitale nel passaggio a piattaforme più potenti rispetto a quelle per cui erano stati originariamente sviluppati. *Sid Meier's Pirates!*, titolo storico (per PC e Commodore 64) campione d'incassi nel 1987, poi tornato in un remake del 2004, ne è un esempio lampante. *Pirates!* è stato forse il primo gioco (con l'eccezione di *Elite*) non lineare, a finale aperto della storia. Si vestono i panni di un corsaro del XVII secolo, al servizio di Spagna, Francia, Olanda o Inghilterra (scelta che va fatta all'inizio della campagna e che ha effetto sulla trama del gioco). In estrema sintesi, si tratta di una compilation di mini-giochi a tema piratesco che caratterizzano ogni singolo evento della storia, dal duello a colpi di spada in occasione dell'arrembaggio, al gioco d'abilità nelle fasi di corteggiamento della figlia del governatore o nel bombardamento di un porto nemico da depredare, e così via. Il tutto è sapientemente unificato da un motore che permette di scegliere liberamente cosa fare e dove dirigere la propria nave. Uno dei migliori giochi presenti su AppStore!

- Produttore: **2K Games**
- Prezzo: **€ 2,99 (iPad)**
- Versione provata: **iPad (iOS4)**
- Link: **www.sidmeierspirates.com/ipad**

La versione iPad di questo classico è un tesoro da non lasciarsi sfuggire. **8**

Provato: F1 2010

***F1 2010* è la conversione per iPhone/iPad del simulatore di guida di Codemasters uscito su PC e console a settembre dell'anno scorso e ora disponibile, finalmente, su AppStore. Una buona realizzazione sul piano tecnico, caratterizzata da un engine grafico lievemente migliorato rispetto a quello, già pregevole, visto nell'edizione precedente (*F1 2009*, sempre per i dispositivi iOS). *F1 2010* è dunque un simulatore di guida con grafica poligonale 3D, realizzato su licenza della passata stagione di Formula 1: tutti e 19 i circuiti del campionato, i 12 team e i 24 piloti ufficiali sono stati inseriti nel gioco. Da notare anche il motore fisico, realistico per un titolo "mobile". Il menu propone una serie di gare a cronometro o di "endurance", in single o in multiplayer (sempre in modalità Time Trial). E allora, perché un voto così basso? Perché, proprio come nel predecessore, in *F1 2010* esistono solo gare a tempo su circuiti deserti. Il gioco non permette di disputare neppure un singolo Gran Premio, perché il sistema non consente di avere in pista alcuna monoposto oltre a quella del giocatore. Del campionato che si propone di simulare, dunque, *F1 2010* riprende solo le sessioni di qualificazione.**

- Produttore: **Codemasters**
- Prezzo: **€ 2,39**
- Versione provata: **iPhone/iPad**
- Link: **www.jumpgames.com**

La Formula 1 senza gran premi è come un cielo senza stelle, e *F1 2010* dei GP offre solo le qualifiche. **5**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

5 VOLTE IPHONE

Il nuovo iPhone 5, la cui presentazione alla stampa era stata pronosticata per lo scorso 6 giugno, in occasione della WorldWide Developers Conference di Apple, a San Francisco, continua a far parlare di sé. Secondo le ultime indiscrezioni, trapelate dopo un recente comunicato stampa sugli eccezionali risultati finanziari dell'ultimo trimestre della compagnia di Cupertino, iPhone 5 dovrebbe essere ufficialmente annunciato a settembre, mentre il lancio del prodotto potrebbe avvenire sul finire di ottobre. Pur senza avere alcuna pretesa di ufficialità, sono tante le voci che riguardano le caratteristiche tecniche del nuovo dispositivo. Quelle più convincenti sono: il modello "top" della gamma avrà una memoria di 64 GB; iPhone 5 monterà il nuovo ultraveloce processore A5 Dual Core (lo stesso di iPad 2); la fotocamera posteriore sarà ulteriormente migliorata e avrà una risoluzione di 8 megapixel (quella di iPhone 4 è di 5 megapixel). Aumenteranno anche le dimensioni dello schermo: dagli attuali 3,5 pollici si passerà ai 4 pollici. Tra le novità "software", oltre a quelle già ufficialmente presentate (iPhone 5 monterà il nuovo sistema operativo iOS5), si annunciano: una protezione basata sul riconoscimento delle impronte digitali dell'utente e un sistema di controllo basato sul riconoscimento vocale.
In pratica, si potranno impartire dei comandi vocali al telefono, tipo: "Avvia *Angry Birds*" o "Cerca Alessandro Manzoni su Google", una funzione, quest'ultima, già sperimentata su Symbian e su Android.

Il Sistema GIUSTO

Grazie a un calo dei prezzi, la configurazione più economica guadagna, questo mese, tutti i 1.120 shader della GPU Barts e un nuovo chipset di AMD, pronto ad accogliere hexa e octa core. Gli altri sistemi rimangono, invece, immutati.

RETE INADEGUATA

La rete 3G cui si appoggiano quasi tutti i cellulari mondiali non è stata creata per un mondo di smartphone e tablet. Nata all'inizio del secolo nelle due incarnazioni EDGE e UMTS, doveva inizialmente offrire una banda di soli 200 Kbit al secondo. Con l'evoluzione HSPA+, tale limite è stato elevato a 28 Mbit, ma in realtà la struttura che sorregge l'intera rete non è adeguata a un mondo che, ormai, desidera essere collegato in ogni istante tramite dispositivi capaci di creare stream di audio e video in HD. Utilizzare un tablet su una spiaggia affollata significa, oggi, sfruttare un capace dual core per ricevere pochi KB di dati dopo lunghe attese. Per questo motivo, le compagnie telefoniche dovrebbero accelerare i tempi di arrivo del 4G e del suo Gigabit di download a bassa latenza. Senza quest'ultimo, la vendita inarrestabile di terminali con Android, iOS, Windows Phone 7 e Symbian rischia di diventare, nei prossimi mesi, un esercizio inutile e un clamoroso spreco di silicio.

▼ PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7-2600K € 260**
Socket 1155 – 3,4 GHz – quad core – HyperThreading – 8 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5-2400 € 150**
Socket 1155 – 3,1 GHz – quad core – 6 MB cache L2 – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X4 840 € 80**
Socket AM3 – 3,2 GHz – quad core – 2 MB cache – 95 watt

I nuovi Sandy Bridge di Intel abbinano prestazioni da primato a una sicura longevità futura, grazie alle istruzioni SSE 4.2 e AVX. Il 2600K del sistema ideale vanta anche un moltiplicatore sbloccato, pensato per offrire ampie possibilità di overclock a chi vuole sconfiggere tutti i record nei benchmark. La configurazione base sfrutta l'unico Phenom II quad core privo di cache L3, per eseguire senza indugio qualsiasi motore software moderno.

▼ SCHEDA VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce GTX 560 Ti € 360**
820 MHz core – 1 GB DDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 768 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 6950 € 190**
800 MHz core – 2 GB GDDR5 5 GHz – bus 256 bit – 1.408 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 6870 € 140**
900 MHz core – 1 GB GDDR5 a 4,2 GHz – bus 256 bit – 1120 stream processor

Nel sistema ideale torna a trovare posto una configurazione SLI, basata su due GTX 560 contenenti complessivamente 768 veloci unità di calcolo. I due sistemi più economici sfruttano le singole GPU dell'ultima generazione DirectX 11 di ATI, riuscendo comunque a eseguire Crysis 2 al livello più elevato di dettaglio. Perfette per i giochi, le VGA scelte aiutano la CPU anche nei calcoli più seriosi e possono gestire tre monitor contemporaneamente senza indugi.

▼ SCHEDA MADRE

■ **SISTEMA IDEALE: Asus Maximus IV Extreme-Z € 280**
Intel Z68 - Socket 1155 - 4 DDR3 - 2 PCI-E 16x/8x - 1 PCI-E 4x - 2 PCI-E 1x - 10 SATA - 19 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Gigabyte Z68P-DS3 € 100**
Intel Z68 – Socket 1155 – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 12 USB

■ **SISTEMA BASE: AsRock 970 Extreme4 € 90**
AMD 970 – Socket AM3+ – 4 DDR3 – 2 PCI-E 16x/8x – 1 PCI-E 4x – 2 PCI-E 1x – 5 SATA - 12 USB

Il chipset Z68 riesce ad abbinare il QuickSync di Intel alla grafica delle VGA dedicate, offrendo la migliore combinazione di 3D e riproduzione video. La AsRock più economica non è da meno quanto a versatilità e come le altre motherboard scelte supporta sia le configurazioni CrossFire, sia quelle SLI. Grazie al chipset 970, inoltre, è pronta ad accogliere i futuri Bulldozer.

▼ MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE: 8 GB CORSAIR VENGEANCE PC3-15000 € 100**
2 DIMM da 4 GB – latenze 9-9-9-24 a 1.866 MHz – 1,5v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Obsidian PC3-12800 € 50**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB G.Skill Ripjaws PC3-10666 € 40**
2 dimm da 2 GB - 9-9-9-24 a 1.333 MHz – 1,5v

Il calo di prezzo delle DDR3 permette al Sistema ideale di munirsi di 8 GB di RAM, adatti ad accogliere l'esecuzione dei giochi contemporaneamente a quella di altre applicazioni. La configurazione media sfrutta moduli della medesima velocità, ma ha una capienza di soli 4 GB, mentre il Sistema base si affida alle comuni DDR3 1.333 MHz, più che adeguate a soddisfare la fame di dati degli Athlon X3.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z906 € 350
5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS totali - telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Logitech Z506 € 80
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 60
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z906, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: Samsung SyncMaster T27A950 € 699
27 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster T23A750 € 449
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

■ SISTEMA BASE: LG W2363D € 200
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – 2 HDMI – 3 ms – 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e un pieno supporto al 3D, grazie alla frequenza di 120 Hz. Tutti i modelli raggiungono il FullHD e offrono delle porte HDMI utili ad accogliere le console, ma solo i due Samsung sono accompagnati da occhiali attivi e sensori compatibili con la standard 3D Vision di NVIDIA.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 150
24/96 in 7.1 - 24/192 in stereo - DTS Interactive - EAX 5

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio grazie alle ultime evoluzioni della famiglia X-Fi. La Titanium HD vanta uno straordinario rapporto tra segnale e rumore, e offre agli audiofili la possibilità di sostituire l'Opamp con un modello a scelta. La meno costosa Titanium si limita, invece, a produrre suoni di qualità superiore alle soluzioni integrate, supportando anche OpenAL ed EAX 5.

▼ ALIMENTATORE

■ SISTEMA IDEALE: Coolermaster silent pro gold 1.200 € 250
1.200 watt – 4 PCI-E 8 pin – 6 molex – 12 SATA – modulare

■ SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ SISTEMA BASE: LC-Power LC8650 € 80
650 watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PATA – 6 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: OCZ Vertex 3 120 GB e Western Digital Caviar Black € 320
1120 GB – Serial ATA 600 – SSD/7200 RPM – 64 MB di buffer – Tempo di accesso 1 ms/9 ms

■ SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 80
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 1 TB € 60
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accogliere il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, presente anche nella configurazione media. Il più economico Barracuda offre comunque prestazioni adeguate e tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 2.679	€ 1.319	€ 750
(limite 3.000)	(limite 2.000)	(limite 1.000)

CHAT DEFINITE

L'arrivo di Google+ e della sua popolare videochat ha focalizzato nuovamente l'attenzione sulle webcam. Ecco tre modelli ad alta definizione:

Creative inPerson HD
€ 129

Compressione video effettuata in hardware e ben 4 microfoni direzionali, per effettuare chiamate di alta qualità impegnando poco la CPU, a vantaggio dei processori più lenti.
www.creative.com

Microsoft Lifecam Studio
€ 99

Lenti in vetro con autofocus, software capace di adattarsi bene alle diverse condizioni di luce e driver automaticamente installati da Windows 7, per una webcam che ama i dual core veloci.
www.microsoft.it

Logitech HD C615
€ 79

Registrazioni a 1080p e chiamate a 720p offerte a un prezzo relativamente economico, da una periferica che funziona senza indugi anche con i Mac.
www.logitech.com

L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

IN RITARDO

Rispetto agli anni passati, le mail riguardanti i problemi termici si sono fatte attendere. Ne abbiamo pubblicate poche, per lasciare spazio ad argomenti più vari. Non crediate, quindi, che la loro assenza in queste pagine indichi un improvviso dietrofront dell'effetto serra. Per fermare quello, dovremo continuare a sfruttare le biciclette, lasciando il più possibile l'auto in garage.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

FUOCO INCROCIATO

Le mie due Radeon 4850 in CrossFire si avvicinano al punto di fusione, superando abbondantemente i 100 gradi dopo aver lanciato giochi come *Two Worlds II*. Ho notato che la seconda scheda scalda meno e, se la estraggo, la temperatura della prima si abbassa considerevolmente. Utilizzo cavi a basso ingombro e una ventola laterale per l'estrazione dell'aria. Cos'altro posso fare?

Roberto

Do per scontato che tu abbia ripulito le ventole delle due schede usando un po' di aria compressa, considerando che hai fatto delle sperimentazioni spostando i Radeon dai loro alloggi.
Il passo successivo potrebbe essere quello di smontare temporaneamente il sistema di dissipazione, svitando le 4 viti posteriori in modo da ripulire la GPU con un po' di alcool e, dopo averla attentamente asciugata, spalmare un nuovo strato di pasta termica, utilizzando magari la Zakman ZM-STG1, che con il suo pennellino permette di stendere un sottile e uniforme velo, anche sugli angoli del romboidale R700. Se anche questo non bastasse, ti consiglio dispingere le due ventole alla massima velocità, operazione eseguibile abilitando l'AMD OverDrive dal Catalyst Control Center, lasciando inalterate le frequenze di RAM e GPU e creando un profilo apposito. Fatto questo, dovrai raggiungere la cartella C:\Utenti*nomeutente*\AppData\Local\ATI\ACE*nomeutente*, dove troverai un file XML omonimo al profilo da te creato. Aprendolo con il Blocco note, potrai variare il valore FanSpeedAlgorithm in **Manual** e quello **Want** in 100, in modo da spingere al massimo della velocità entrambe le ventole. Se il rumore prodotto da questa soluzione dovesse risultare molesto, non rimarrebbe che sostituire il raffreddamento standard con dei dissipatori di terze parti, come l'Arctic Cooling Accelero TwinTurbo Pro o l'Akasa VC05, capaci di ridurre la temperatura massima delle due GPU di circa 10 gradi. Per risparmiare, potresti sostituire solo la ventola della scheda master (quella posta nello slot più alto) dato che la seconda, solitamente, mantiene temperature leggermente inferiori.

■ Se la ventola della VGA è vittima degli acciacchi dell'età, una sostituzione con un modello di terze parti può rivelarsi un toccasana.

GIOCO STREGATO

Ho acquistato *The Witcher Enhanced Edition*, per scoprire poi che il gioco non riconosce i driver della mia scheda video e non vuole avviarsi, segnalandomi che non possiedo i diritti di amministratore di sistema.
Ho provato a lanciarlo utilizzando la modalità amministratore, ma il problema si è riproposto. Vorrei chiederti, inoltre, se è possibile sostituire la GeForce GT 320 sul mio Aspire AX3900, spendendo una cifra inferiore ai 250 euro.

Marcello

Il messaggio riguardante l'assenza dei privilegi di amministratore è, in realtà, frutto di un'incompatibilità tra il sistema di protezione del gioco e Windows 7. Per aggirare l'ostacolo, non devi fare altro che raggiungere il sito **www.tagesprotection.com/main.htm?page=minimum.htm** e scaricare la versione aggiornata del software Tages per sistemi a 32 o 64 bit.
La rilevata inadeguatezza dei driver è invece prodotta dal fatto che la versione originale del gioco non includeva un database aggiornato alle ultime GeForce e Radeon, ma la semplice applicazione della patch 1.5 (scaricabile all'indirizzo **www.thewitcher.com/the-witcher/1/**) dovrebbe assicurare

Una soluzione inaspettata

Da anni, l'impossibilità di aggiornare il comparto video dei notebook limita la longevità dei costosi portatili dedicati ai videogiochi. Queste configurazioni, solitamente, si vedono surclassate nei benchmark nel giro di 12-18 mesi, con l'arrivo di una nuova generazione di VGA installabile nei desktop con qualche tocco di cacciavite. Nel tempo, ATI e NVIDIA hanno provato a proporre delle soluzioni standard al problema, ma ogni tentativo non ha superato la ristretta cerchia degli OEM. Oggi, la soluzione potrebbe arrivare, in modo inatteso, grazie a Thunderbolt, la connessione promossa da Apple tramite i suoi Mac e basata sulla tecnologia Light Peak di Intel. Thunderbolt, appoggiandosi direttamente al bus PCI-Express, offre una banda dati così elevata, da rendere possibile l'utilizzo di una GPU esterna, sfruttabile al posto di quella interna solo durante l'esecuzione dei giochi, semplicemente collegando un cavo. Il primo portatile munito di tale capacità è il Sony Vaio Z, che vanta un accessorio esterno chiamato Power Media Dock, integrante un lettore Blu-ray, una porta USB 3.0 e un Radeon 6650M. Se tale modello dovesse diffondersi, in futuro potremmo sfruttare una nuova VGA come oggi facciamo con un

hard disk esterno, eliminando una storica lacuna dei portatili e rendendo elementari le operazioni di upgrade.

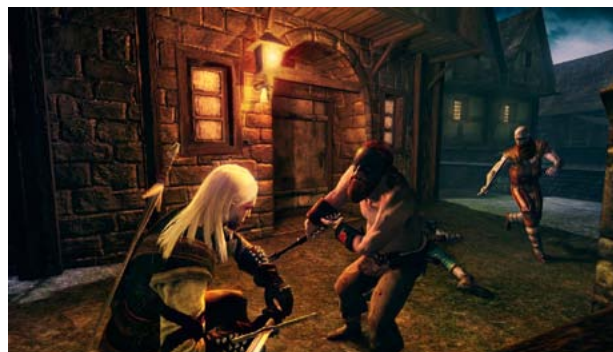
un'esecuzione finalmente priva di imprevisti. Per quanto riguarda la sostituzione della tua GT320, una scheda di classe DirectX 10 munita di 72 cuda core e un bus a 128 bit, bisogna tenere contro delle ridotte dimensioni del case AX3900, conformato sulle minuscole misure dello standard mini-ITX. Fortunatamente, la profondità del case consente l'utilizzo di VGA da 69 mm (altrimenti, la scelta sarebbe risultata limitata ai soli modelli a mezza altezza, tipici degli Home Theater PC), quindi l'installazione di una GTS 450 dovrebbe risultare possibile. Prima di procedere all'acquisto, però, ti consiglio di aprire il case e verificare che tra la staffa posteriore e l'alloggiamento degli hard disk anteriori ci siano almeno 22 centimetri, indispensabili ad accogliere l'arrivo della nuova GeForce, completa di 192 shader operanti a 1.566 MHz.

PORTE APERTE

Da alcuni mesi utilizzo una connessione ADSL munita di IP pubblico, gentilmente offerto dal mio provider senza costi aggiuntivi. Ho pensato di sfruttarlo per dare vita a un server fisso di *Team Fortress 2*, dove trovano posto alcune mappe da me create. Alcuni amici mi hanno scritto, però, dicendo che il server sembra essere inaccessibile dall'esterno, mentre io lo vedo regolarmente utilizzando un altro PC della casa.

Schim

Il fatto che tu abbia più PC collegati alla rete mi fa sospettare la presenza di un router, e questo potrebbe rappresentare l'ostacolo che impedisce ai tuoi amici di sperim entare le mappe ospitate nel server. Per far sì che quest'ultimo sia raggiungibile, infatti, dovrai impostare il port forwarding, in modo che la richiesta di connessione proveniente dall'esterno non venga bloccata. Lancia la console di Windows scrivendo **CMD** nella casella del menu **Start**, quindi inserisci il comando **ipconfig**. La lista che apparirà ti indicherà l'indirizzo del router (chiamato gateway nell'elenco) e tipicamente sarà **192.168.0.1**. Inserisci questo indirizzo nel browser e potrai accedere ai menu di configurazione del dispositivo, dove troverai una sezione chiamata **port forwarding**. Qui dovrai creare due nuovi servizi, assegnandogli dei nomi identificativi (per esempio, TF2 Server 1 e 2) e aprendo nel primo le porte **TCP** e **UDP 27015**, e nel secondo le medesime porte **27020**. In alternativa, potresti aprire tutte le porte comprese tra **27000** e **27050**, sfruttando l'apposita opzione del router e scongiurando qualsiasi problema di comunicazione prodotta dai giochi lanciati tramite Steam. Una volta effettuata l'operazione, dovrai scoprire il tuo indirizzo IP pubblico (semplicemente raggiungendo il sito **http://whatismyipaddress.com**) e comunicarlo agli amici che vuoi ospitare nel server, mettendo in coda alla serie di 4 cifre la porta **:27020**. Ricorda, inoltre, di creare un'eccezione per Steam e *Team Fortress 2* nel firewall di Windows, o tutti i tuoi sforzi risulterebbero vani.

■ Il sistema di protezione del primo *The Witcher* deve essere aggiornato all'ultima versione, per assicurare la compatibilità con Windows 7.

SINCRONIA MANCATA

Ho assemblato un PC con scheda video Radeon 6870 Toxic da 1 GB che mostra, durante le partite, delle linee orizzontali a metà schermo che sembrano "spezzare" l'immagine. La cosa si ripete anche cambiando monitor.

Samuele

La linea da te descritta è frutto della mancata sincronizzazione verticale tra i frame generati dalla VGA e le schermate disegnate dal monitor. Per comprenderne la natura, bisogna conoscere il modo in cui i monitor "pitturano" i pixel sullo schermo, partendo dalla linea più alta fino a giungere alla base del pannello. Tale operazione viene ripetuta, negli LCD, tipicamente 60 volte al secondo, riscrivendo i medesimi valori di colore e luminosità se l'immagine non ha subito cambiamenti. La velocità delle GPU moderne può però abbondantemente superare tale soglia, di conseguenza la scheda video è in grado, mentre lo schermo sta disegnando un singolo fotogramma, di passare al rendering dell'immagine successiva,

Solo per esperti Watt e voltampere

Perdere tutti i progressi di una partita (o, peggio ancora, quelli di un importante documento di lavoro) a causa di un improvviso black out è un'esperienza cui chiunque usi un PC desktop è andato incontro, almeno una volta.
I notebook, con le loro batterie, mettono al riparo gli utenti da tale eventualità, scongiurabile, in presenza di case midtower e batterie di GeForce e Radeon, esclusivamente utilizzando un UPS, ovvero un dispositivo in grado di alimentare il sistema e il monitor per il tempo necessario a salvare partita e documenti. Grazie alla loro capacità di assorbire anche i picchi di tensione (spesso fatali per gli alimentatori e le motherboard), questi apparecchi hanno negli ultimi anni invaso i negozi di elettronica, promettendo ampi tempi di autonomia a fronte di prezzi sempre più accessibili. Molti utenti, però, commettono l'errore di scegliere delle unità sottodimensionate rispetto alle esigenze dei PC da gioco, puntando su modelli che offrono valori VA (voltampere) identici a quelli espressi in watt dall'alimentatore (PSU).
In realtà, la potenza delle PSU, tipicamente superiore ai consumi energetici effettivi dell'hardware, a causa della dispersione prodotta dall'utilizzo di più linee a 24 volt, è di tipo "attivo", cioè riflette precisamente il carico massimo sostenibile dall'apparecchio.
La potenza espressa in voltampere è, invece, di tipo "apparente" e si rapporta alla prima con un fattore sfavorevole di circa il 30%. In sostanza, un PC capace di assorbire 700 watt andrebbe abbinato a un UPS da almeno 1 KVA (1.000 voltampere) per operare senza spegnimenti e per non dissanguare le batterie nel giro di pochi secondi durante l'assenza di corrente. Fortunatamente, i PC consumano in media un numero decisamente inferiore di watt (quantificabile visitando siti quali **www.extreme.outervision.com/psucalculatorlite.jsp**), di conseguenza il costo di un UPS adeguato tende a rimanere spesso al di sotto dei 200 euro.

La differenza tra watt e voltampere va tenuta bene a mente, in fase di acquisto di un gruppo di continuità (UPS).

creando un'incongruenza nella disposizione di poligoni e texture. Tutti i giochi permettono di evitare il problema offrendo l'opzione VSync che, una volta spuntata, elimina completamente l'artefatto visivo inducendo la scheda video a mantenere il passo del monitor, non superando mai i 60 FPS.
Alcuni giocatori preferiscono convivere con gli artefatti visivi per aumentare la reattività dell'azione, soprattutto perché il VSync porta con sé un limite preciso: quando la VGA non riesce a produrre 60 fotogrammi, scende automaticamente a 30 o 20 FPS, in modo da mantenere una perfetta sincronia. In realtà, tale difetto può essere mitigato dall'attivazione del triplo buffering, che posiziona nella memoria video un fotogramma di "scorta", facendo sì che il primo gradino di sincronizzazione sia di 45 FPS. Tale capacità, però, deve essere prevista dal gioco, perché l'omonima opzione presente nei ForceWare e nei Catalyst influenza solo le applicazioni OpenGL.

UPGRADE COMPLESSO

Il mio notebook Acer Aspire 6930, da qualche tempo, non visualizza nulla né sullo schermo, né sul monitor esterno. Pensando si trattasse di un problema di GPU, ho smontato il PC, scoprendo che la GeForce 9600M GT non è direttamente saldata sulla motherboard, ma si trova su un modulo separato. Potrei sostituirla con un modello più recente?

Matteo

Il modulo da te osservato segue i dettami dello standard MXM, progettato da NVIDIA alcuni anni or sono per facilitare la creazione di notebook con GPU sostituibile. Acer, soprattutto negli anni dominati dai Core 2, ha fatto grande uso del formato, permettendo a molti utenti di effettuare degli upgrade acquistando delle schede nel mercato OEM. Trattandosi, però, di una pratica ufficialmente non supportata (i moduli MXM acquistabili nelle aste online o in pochissimi siti specializzati sarebbero destinati esclusivamente alla sostituzione di hardware guasto), l'upgrade di tali componenti è un po' un percorso minato: esistono tre diverse generazioni di schede MXM, incompatibili tra loro, cui si aggiungono dei modelli chiamati HE contraddistinti da alcuni piedini aggiuntivi, utili ad alimentare le GPU più veloci. Le 6 viti di fissaggio alla motherboard seguono un layout standard, ma non altrettanto si può dire per quelle che fissano il dissipatore al chip principale, che possono distare 41 o 46 mm. Alcuni utenti hanno verificato che, sugli Acer della serie 6900, i Radeon HD 4670 (delle VGA DX 10 con prestazioni paragonabili a quelle di una 9600M) funzionano perfettamente da punto di vista hardware e software.
Ti avviso, però, che i moduli MXM conservano prezzi alti nonostante il passare degli anni, tanto che ti ritroverai a spendere più di 100 euro per effettuare un'operazione forse utile a ripristinare il funzionamento del PC, ma certo non considerabile come un vero e proprio upgrade.

GIOCHI COMPUTER

I moduli MXM avrebbero dovuto assicurare l'upgrade grafico ai notebook, ma ormai stanno scomparendo da tutti i portatili.

SOS Rapido Risposte brevi

D L'anno 261 A.C. contiene, evidentemente, un evento scottante che impedisce al mio *Rome: Total War* di funzionare. In sostanza, quando avvio la campagna e seleziono questa data come inizio turno, mi ritrovo davanti al desktop senza alcun messaggio di errore. Ho persino formattato nella speranza di risolvere, ma nulla è cambiato.

Ipazio

R Sembra che il problema sia prodotto dall'assenza di alcune voci indispensabili nel file di testo **historic_events.txt**, presente nella sottocartella **text** visibile nella directory d'installazione del gioco. All'indirizzo **http://shoguntotalwar.yuku.com/topic/10226/t/Historic-Events-Crash-Bug-Fix.html**, un utente intraprendente ha inserito una versione corretta del file, che potrai scaricare selezionando il collegamento con il tasto destro del mouse e scegliendo l'opzione **Salva come**. Una volta sostituito il file originale con quello scaricato, la tua campagna di conquista dovrebbe proseguire senza intoppi.

Un file di testo errato può produrre più danni di un'invasione barbarica.

D Da quando ho aperto un documento scolastico, il mio Word 2007 è pieno di strane P rovesciate e di lunghe linee di puntini, che rendono la lettura di qualsiasi testo una vera impresa.

Tony

R Quelle che definisci P rovesciate sono i simboli dei paragrafi, mentre i puntini rappresentano gli spazi bianchi. In sostanza, Word ti sta mostrando tutti i simboli nascosti di formattazione dei documenti, che non comparirebbero comunque in fase di stampa. Per farli scomparire anche dallo schermo, non devi fare altro che premere lo stesso simbolo di "P rovesciata" mostrato da Word nel menu Home.

D Il mio non è un problema, quanto una curiosità tecnica: esiste uno strumento gratuito che mi permetta di estrarre l'audio da un video e di inserirlo in un filmato da me montato?

Enzo

R Per svolgere questa operazione sono necessari tre software gratuiti. Il primo è VirtualDub (**www.virtualdub.org**) un piccolo programma, eseguibile anche senza installazione, in grado di tagliare, codificare ed estrarre l'audio da qualsiasi filmato avi, grazie all'opzione Save Wav presente nel menu File. Il secondo si chiama Audacity (**http://audacity.sourceforge.net/about/screenshots**) ed è il più famoso editor di file audio, capace di gestire i formati wav, Ogg Vorbis e MP3, nonché di registrare, tagliare e incollare fino a 16 tracce contemporaneamente. Infine, il gratuito Live Movie Maker (**http://explore.live.com/windows-live-movie-maker?os=other**) ti permetterà di svolgere le più semplici operazioni di montaggio video e la sincronizzazione con l'audio da te generato.

Kane & Lynch è uno dei tanti giochi compatibili esclusivamente con il gamepad 360.

D Ho acquistato un paio di joypad per giocare alla modalità cooperativa di *Kane & Linch*, ma ho poi scoperto che il titolo supporta soltanto il controller 360 per Windows. C'è un modo per far riconoscere al gioco dei pad diversi da quelli di Microsoft? Inoltre, vorrei sapere quale componente sostituiresti nel mio PC composto da Core 2 Q8400, 4 GB di RAM e Radeon 5670.

Raffaele

R Dove non arriva il supporto delle software house, riescono gli utenti più intraprendenti, che hanno creato un emulatore di controller 360 compatibile con gran parte dei joypad in commercio. Scaricabile all'indirizzo **www.tocaedit.com/IB/index.php?automodule=downloads&showfile=44**, il piccolo programma, nelle ultime versioni, è arrivato a replicare il funzionamento delle vibrazioni in buona parte dei titoli e a estendere la compatibilità ad alcuni volanti di Thrustmaster e Logitech. Per quanto riguarda l'upgrade, i maggiori guadagni in termini di prestazioni li otterresti sostituendo la Radeon 4670 con un più recente 6850 o 6870, in grado di assecondare meglio le ancora buone capacità di calcolo del Core 2 Quad.

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".

IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha tappezzato i muri della redazione con le immagini delle sue imprese più note.
Gioco Preferito: *DiRT 3*

ANTONIO COLUCCI
Specializzato in: Avventurarsi sui perigliosi sentieri dei MMORPG è il pane quotidiano del nostro Antonio!
Gioco Preferito: *LOTR Online*

MOSÈ VIERO
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il reame di Temeria.
Gioco Preferito: *The Witcher 2*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Raffaello ha suggerito al "professor" Falchi in quali nuove pose farsi fotografare.
Gioco Preferito: *Football Manager 2011*

SIMONA MAIORANO
Specializzata in: Questo mese, Simona ha alternato le avventure di stampo gotico con intense sessioni di "mazzate" in stile arcade.
Gioco Preferito: *Gray Matter*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Dare sfogo alla sua creatività per risolvere enigmi e puzzle che avrebbero fatto impallidire anche il professor Layton.
Gioco Preferito: *Monkey Island 2 SE*

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 66

pag. 72

pag. 76

pag. 78

pag. 79

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Fissare le date di consegna degli articoli basandosi sul calendario Maya. E il 2012 è dietro l'angolo...
Gioco Preferito:
The Sims Medieval

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Impaginare un numero di GMC alla velocità del suono... quello della chitarra di Angus Young!
Gioco Preferito:
SHIFT 2 Unleashed

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale.
Gioco Preferito:
SHIFT 2 Unleashed

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Passare dalla Thailandia del 2011 al 2027 di *Human Revolution* senza battere ciglio, e senza macchina del tempo.
Gioco Preferito:
Deus Ex: Human Revolution

CLAUDIO CHIANESE
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC in perfetto orario.
Gioco Preferito:
StarCraft II

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito:
Double Agent

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, anche dal Giappone, invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito:
A Vampyre Story

ITALIAN VIDEO GAME AWARD
NOMINATION 2011

GENERE: GIOCO DI RUOLO/AZIONE

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Il degno erede di uno dei migliori giochi di tutti i tempi.

■ Adam Jensen, il nostro eroe cyberpunk, è un protagonista dall'indubbio carisma.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato in italiano. È un'impresa titanica: oltre a migliaia di battute parlate, infatti, *Deus Ex* trabocca di testi. I giornali, i libri, e addirittura le mail che si trovano sui computer sono state tradotte nella nostra lingua, permettendo a tutti di godersi un'esperienza completa. Il lavoro svolto è di ottima qualità, specie per quel che riguarda il parlato e la scelta degli attori. Ci sono alcune sviste, principalmente legate a calchi sull'inglese, ma si può chiudere un occhio: sono poche, e in un lavoro così grande sono quasi inevitabili.

IL primo *Deus Ex*, indiscusso capolavoro di Warren Spector, era un gioco d'altri tempi. Era difficile, maturo, interessante e aveva un sistema così aperto e profondo da consentire tanti approcci diversi, regalando una libertà d'azione senza precedenti.

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Tale libertà, naturalmente, non era gratuita: l'assenza di un binario, di regole rigide e di una guida che tenesse per mano il giocatore lo rendevano un titolo inadatto a chiunque non sapesse pensare in termini videoludici, e non avesse quel pizzico di ingegno necessario a sperimentare. La storia prese una direzione diversa con il secondo episodio, *Invisible War*, sempre creato da Warren Spector. Pur essendo un prodotto valido e godibile, infatti, iniziava a risentire di una nuova tendenza del mercato, volta ad accontentare un pubblico sempre più vasto e inesperto, che con tutta probabilità non sarebbe stato in grado di metabolizzare le raffinatezze del primo capitolo. Pur con alcune eccezioni, la tendenza è continuata fino ai giorni nostri, complice anche la popolarità dell'ultima generazione di console, rendendo il nostro hobby preferito un passatempo più popolare e smerciabile, ma spesso meno complesso e raffinato. È un peccato, e non lo diciamo in nome di un'élite di appassionati di vecchia data. Siamo felici che esistano giochi per famiglie e neofiti, ma iniziavamo a preoccuparci che i titoli di spessore fossero una razza in via d'estinzione.

Parliamo al passato, e lo facciamo con gioia, perché *Deus Ex: Human Revolution* riaccende un barlume di speranza per i videogiochi che non hanno paura di mettere in crisi i propri utenti, e sono capaci di osare con dei game design che vadano oltre le solite sparatorie in soggettiva. Ironicamente, questo audace ritorno alle origini arriva da un episodio con il quale l'autore originale non ha avuto praticamente niente a che fare. Per una serie di vicissitudini legali, infatti, i diritti della serie sono finiti a Eidos Montreal e Square Enix, che in barba all'iniziale scetticismo dei fan hanno creato uno dei titoli più belli e affascinanti di questo 2011, nonché uno dei giochi di ruolo cyberpunk migliori di sempre.

> "Uno stile narrativo impeccabile, figlio dei classici della letteratura cyberpunk"

SUL FILO DEL RASOIO

Corre l'anno 2027 e il mondo è scosso da uno scottante tema bioetico. Varie corporazioni hanno fatto passi da gigante nel campo degli impianti biotecnologici, e sono in grado di "aumentare" la resistenza, i sensi e le abilità degli uomini, arrivando addirittura a curare casi gravi, davanti ai quali la medicina tradizionale sarebbe stata impotente. Una simile scoperta, pur avendo il potenziale di migliorare la vita di tutti gli abitanti del pianeta, si accompagna a decine di rischi e problemi.

Tanto per cominciare, chiunque abbia degli impianti deve regolarmente assumere le neuropozine, farmaci antirigetto che impediscono al corpo di rifiutarli. La loro distribuzione è strettamente regolata da leggi non sempre eque verso i meno abbienti; di conseguenza si è creato un mercato nero, e la criminalità ha iniziato a interessarsi al loro traffico. Insomma, è un problema scottante, capace di dividere l'opinione pubblica e di risvegliare gli appetiti delle grandi corporazioni, malavitose e non. In questo mondo in subbuglio,

POSSIAMO RICOSTRUIRLO

Durante l'intervento, a Jensen vengono inseriti impianti in ogni parte del corpo. Attivarli tutti insieme, però, sarebbe stato pericoloso, quindi bisognerà fare esperienza e lasciare che il suo cervello si abitui a gestirli. Traduzione: ogni tot punti esperienza riceverete un punto praxis, che potrete spendere per sbloccare una delle tante abilità. Con una scelta di design piuttosto audace, chiaramente volta alla rigiocabilità, i punti da spendere sono pochi, e dopo essere stati usati non possono essere ricollocati. Sviluppando al massimo gli impianti furtivi, in pratica, sarà quasi impossibile pompare al massimo anche quelli da guerra. Considerando che alcuni potenziamenti hanno diversi livelli e abilità da sbloccare, le possibili combinazioni vi faranno venire voglia di completare il gioco più di una volta, per provare tutto quello che vi siete persi al primo passaggio.

INTERNET RICHIESTO

***Deus Ex: Human Revolution* richiede l'attivazione su Steam, quindi una connessione Internet, almeno per il primo avvio.**

Ecco Detroit. In *Human Revolution* visiterete anche Shanghai e Montreal.

L'attenzione all'arredamento e agli effetti di luce è notevole.

SOLUZIONI DA HACKER

Sbloccando alcuni impianti, sarete in grado di aggirare le misure di sicurezza hackerando i terminali. Il tutto funziona con un minigioco semplice, ma mai banale, che cambia e si evolve durante l'intero corso dell'avventura. Il bello è che, hackerando i computer giusti, potrete disattivare le telecamere, i robot, e addirittura rivoltare le torrette contro i loro stessi padroni.

Il sistema di copertura fa passare la visuale in terza persona, e funziona come in tutti i normali sparatutto.

saremo chiamati a vestire i panni di Adam Jensen, un ex poliziotto SWAT cui viene affidata la gestione della sicurezza della Sarif, una grande azienda sul punto di compiere un'importante scoperta nel campo degli impianti.

In seguito a un sanguinoso attacco anonimo, la sede della Sarif viene messa a ferro e fuoco, buona parte degli scienziati trova la morte e Adam è lasciato in fin di vita. È così che, un po' come succedeva ne "L'uomo da sei milioni di dollari", Jensen viene ricostruito con tutti gli impianti più all'avanguardia e, dopo soli sei mesi, è pronto a tornare in azione per indagare sull'accaduto. Il nostro protagonista è un caso molto particolare della disputa bioetica di cui sopra: non è stato lui a scegliere di sottoporsi alle operazioni, ma sa bene che la tecnologia gli ha salvato la vita.

Inizia così un'avventura incredibile, con un ritmo invidiabile e uno stile narrativo impeccabile, figlio dei grandi classici della letteratura cyberpunk. Camminando per la Detroit del primo capitolo si respirano l'aria dello sprawl di William Gibson, il futuro immaginato

I combattimenti sono molto difficili, e richiedono in ogni caso una buona dose di ragionamenti tattici.

Le tecnologie immaginate da Eidos sono interessanti e belle da vedere.

GUARDIE INTELLIGENTI

Giocare in maniera furtiva è estremamente divertente, anche grazie alla valida Intelligenza Artificiale delle guardie. Si allarmano se vedono un uomo morto o privo di sensi (motivo per cui è buona abitudine nascondere le proprie vittime), sentono i vostri passi, hanno un buon campo visivo e si muovono in maniera sensata. Nonostante il gioco non lo dica esplicitamente, inoltre, abbiamo scoperto che alcune situazioni sono risolvibili facendo rumore in modi non convenzionali (come lanciando una cassa) per distrarle e sgattaiolare indisturbati. *Deus Ex*, dunque, funziona quasi sempre in maniera sensata, e le vostre azioni avranno conseguenze credibili.

CONTROLLER O TASTIERA

Nonostante Eidos abbia svolto un buon lavoro con i comandi con mouse e tastiera, abbiamo trovato più comodo giocare con un controller di Xbox 360, specie per quel che riguarda le interazioni contestuali. In ogni caso, il sistema di controllo funziona alla grande e, a prescindere dai vostri gusti personali, non avrete problemi.

SALVATAGGI RAPIDI

Per la gioia dei seguaci del tasto F5, in *Deus Ex: Human Revolution* si può salvare in qualunque momento, una funzione che tornerà molto utile a chiunque punti a un'avventura completamente furtiva.

da Philip K. Dick, le visioni di Bruce Sterling. Passeggiando per Shanghai si osserva il contrasto tra l'élite tecnologica e la povera gente che vive per strada, si avverte il subbuglio culturale e morale causato da un futuro arrivato quasi all'improvviso. Infine, visitando Montreal, l'ultima delle ambientazioni disponibili, si ammira un paesaggio futuristico e mozzafiato, teatro di un finale al cardiopalmo.
Le tre città, invece di abbracciare gli stereotipi della fantascienza da scaffale, mostrano un'architettura stratificata, frutto di un valido lavoro di design, che affianca strutture ipermoderne agli edifici della tradizione, sottolineando ulteriormente il peso sociale dato alla tecnologia. Quel che è più importante è che si ha l'impressione di essere in un mondo vero, credibile, coerente e ricco di dettagli, proprio come succedeva nel primo *Deus Ex*, ma con tutti i pregi della grafica del 2011.

STILE LIBERO

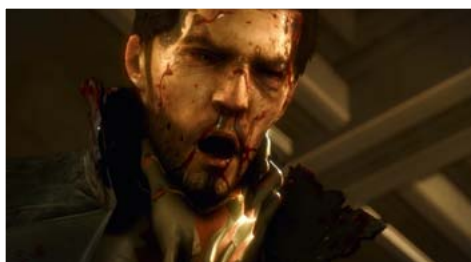
È difficile definire il genere di *Deus Ex: Human Revolution*. Da un lato è un gioco di ruolo, con dialoghi, scelte

> "Non ci sono binari ben distinti e riconoscibili da seguire"

morali e un sistema di potenziamenti con tanto di punti esperienza.
Dall'altro è uno sparatutto in prima persona, con diverse armi, un sistema di copertura e un'Intelligenza Artificiale agguerrita. Oppure, volendo, è un gioco d'azione stealth, nel quale muoversi furtivamente sgattaiolando tra le guardie e hackerando i sistemi di sicurezza per non fare scattare gli allarmi.
La giocabilità è così ampia e sfaccettata che risulta difficile incasellarla in un genere convenzionale. La morale, insomma, è che *Human Revolution* può essere giocato in tanti modi, tutti radicalmente diversi, e per questo dà una costante sensazione di libertà e coinvolgimento.

Il dato più importante, però, è che non ci sono binari ben distinti e riconoscibili da seguire. Il level design è molto sofisticato, ed evita accuratamente di dichiarare con segnali espliciti le varie opzioni a disposizione del giocatore.
Per intenderci, trovandovi davanti a un problema, non potrete capire a colpo d'occhio quali siano le tattiche furtive, diplomatiche e bellicose. Siete alle prese con un mondo coerente, che mira al realismo, di conseguenza cerca costantemente di nascondere la propria natura videoludica, evitando le semplificazioni e le convenzioni dei giochi degli ultimi anni. Nonostante l'andamento dell'avventura sia piuttosto lineare, con una componente esplorativa infinitamente più ridotta rispetto a titoli quali *Oblivion*, non si ha mai la sensazione di seguire un percorso prestabilito e codificato da un game designer. Questa sensazione di libertà è difficile da descrivere, anche perché è più frutto della sensibilità degli sviluppatori che non di un insieme di regole, ma rende questo *Deus Ex* un'esperienza

Shanghai è divisa in due città: una superiore, ricca e agiata, e una inferiore, povera e pericolosa. Indovinate dove andremo noi?

I level designer hanno un po' abusato dei condotti dell'aria, ma il divertimento rimane lo stesso.

SCELTE DIFFICILI

Attenzione: in questo box descriviamo nel dettaglio una situazione di gioco. Non si tratta di spoiler veri e propri, ma se non volete rovinarvi nessuna sorpresa saltatelo pure.

Abbiamo un criminale, con un ostaggio, in uno stabilimento circondato dagli SWAT. In questa situazione, secondo il nostro stile di gioco, possiamo:
1) Parlare con il criminale, convincendolo a liberare l'ostaggio, in cambio di una fuga sicura.
2) Stordirlo prima che faccia del male all'ostaggio, per poi ritrovarlo in prigione.
3) Ucciderlo, correndo però il rischio che lui prima faccia fuori l'ostaggio.
4) Uccidere l'ostaggio. Sì, è da pazzi e non ha senso, ma si può fare.
5) Stordire l'ostaggio. Una mossa azzardata, ma che potrebbe sorprendere il criminale.
6 Lasciare che il criminale scappi con l'ostaggio, andando probabilmente incontro alla morte per mano degli SWAT.

unica. Vengono in mente i fasti del primo capitolo, ma anche capolavori del passato come *System Shock* e *Thief*. È come se lo stile di game design degli Anni '90 incontrasse la tecnologia e i budget dei giorni nostri, dando vita a un prodotto che non scende a compromessi con le ragioni del mercato. Sì, perché *Human Revolution* è innegabilmente un salto nel buio, sia per Eidos, sia per Square Enix.

La mancanza di binari ben definiti (insieme a un livello di difficoltà che non perdona) può creare una sensazione di smarrimento nei giocatori meno esperti, o in chiunque si sia abituato alla giocabilità lineare in voga negli ultimi anni. Cosa fare? Dove andare? Come superare quella guardia? Sono domande difficili, anche perché non hanno mai una sola risposta. È il rischio di avere una giocabilità aperta: l'utente può fare tutto quello che vuole, ma non c'è nessun meccanismo per accertarsi che faccia la cosa giusta. Persino i cosiddetti "FPS intelligenti", come *BioShock*, sembrano un giochetto per bambini, rispetto a *Human Revolution*. Square Enix ha investito milioni per un gioco di alto profilo, lungo almeno trenta ore, che non tutti riusciranno a finire. Eppure, invece di risparmiare, concentrando tutto in sei ore per non "sprecare" contenuti, gli sviluppatori hanno sfornato un'avventura lunga, complessa, rigiocabile, capace di dare soddisfazioni anche ai più esigenti.

Deus Ex: Human Revolution sembra arrivare direttamente da quel passato dei PC che spesso rimpiangiamo, ma è sviluppato con la tecnologia del presente.

IN AZIONE

L'azione vera e propria si divide in fasi esplorative, centrate su dialoghi, ricerche e occasionali combattimenti, e nelle missioni principali, che si svolgono in livelli separati dal mondo principale, con un singolo obiettivo, ben preciso. Come arrivarci sarà una scelta tutta vostra, che renderà *Deus Ex: Human Revolution* un gioco completamente diverso, secondo il vostro stile. Optando per i combattimenti e la violenza, scoprirete un FPS duro, che pur aderendo alle principali convenzioni del genere si rivela più impegnativo della norma. Un sistema di copertura semplice, ma efficace fa passare momentaneamente la visuale in terza persona, e consente sia di mirare (sporgendosi ed esponendosi al fuoco nemico), sia di sparare alla cieca. È importante notare come le I.A. siano agguerrite ed efficienti, e come bastino solo un paio di proiettili ben assestati per finire tra le braccia di un impietoso game over.

Anche gli approcci furtivi e l'uso dell'hacking, d'altro canto, non sono una passeggiata. Le guardie noteranno tutti i dettagli fuori posto, cercheranno di rianimare i soldati storditi (che in pochi secondi torneranno a camminare), e suoneranno gli allarmi

SALUTE AUTOMATICA

Uno degli impianti di Adam, attivato sin dall'inizio, rigenera la salute in automatico, quando non si subiscono danni per qualche secondo. Prima di gridare allo scandalo, tenete conto che bastano un paio di proiettili ben piazzati per andare in game over.

VERSIONI PREZIOSE

Oltre all'edizione normale, disponibile per 49,99 euro, sarà disponibile l'edizione Augmented, per 59,99 euro. Includerà un libro di bozzetti, la colonna sonora, un motion comic basato sul primo numero della trasposizione a cura della DC, e una missione aggiuntiva. Comprandola su Steam, inoltre, vi porterete a casa anche il mitico *Deus Ex*, in versione "Game of the Year".

Ogni ambientazione è semplicemente traboccante di dettagli.

Alle fasi di esplorazione si alternano missioni più definite, ambientate in livelli enormi e pieni di vie alternative.

ARMI STORDENTI

Optando per la via della nonviolenza avrete meno scelte in fatto di armi, e passerete buona parte del gioco con un fucile tranquillante, per la distanza, e una pistola stordente, per le guardie più vicine. Un'altra risorsa preziosa saranno gli atterramenti non letali, in corpo a corpo, che con un apposito impianto vi permetteranno di mettere fuori combattimento anche due soldati contemporaneamente. Il tutto, s'intende, senza destare allarmi.

ACHIEVEMENT

***Deus Ex: Human Revolution* ha 49 achievement di Steam, legati sia al progresso nella campagna (completare una certa quest, eccetera), sia allo stile di gioco. In pratica, vi suggeriscono di rigiocarvi la campagna in maniera diversa, focalizzandovi sulle abilità che avete ignorato al primo giro.**

ARMI LETALI

Jensen avrà accesso a una miriade di armi letali, dalle pistole ai lanciarazzi, e potrà migliorarne le statistiche con alcuni kit di potenziamento, spesso ottenuti come ricompensa nelle missioni secondarie (o acquistati nei loschi mercati neri). In ogni caso, i proiettili disponibili non sono mai abbondanti: se volete sopravvivere, raccogliete le munizioni dai cadaveri nemici ed evitate di sprecare colpi.

facendo arrivare dei pericolosi rinforzi, spesso letali per il povero Adam. I terminali da hackerare, inoltre, sono sempre ben protetti, e un passo falso nei loro sistemi rischia di attirare attenzioni indesiderate, facendo precipitare la situazione.

È un mondo difficile, reso praticabile solo dalla presenza degli impianti biomeccanici, attivabili investendo i punti esperienza ottenuti. Volendo sparare all'impazzata, si trovano potenziamenti alla mira, alle corazze, alla vista, e addirittura mirabolanti tecnologie prese in prestito dai supersoldati dell'esercito. Desiderando passare inosservati ci sono silenziatori dei passi, visori termici per scorgere i nemici attraverso i muri, e radar che tengono conto della posizione delle guardie. Investendo punti nelle modifiche al cervello si acquisirà l'accesso a sistemi di hacking sempre più avanzati, arrivando a ottenere la possibilità di impossessarsi di torrette, telecamere e robot di guardia.
Per finire, ci sono abilità di supporto che consentono di effettuare salti più lunghi, sollevare oggetti pesanti (da scagliare contro i nemici, o da spostare per rivelare passaggi segreti), o di avere un piccolo vantaggio "ormonale" durante le conversazioni. In *Human Revolution*, dunque, potrete impersonare un super soldato con accessori ipertecnologici, un agente segreto da far impallidire *Splinter Cell* e *Metal Gear: Solid*, oppure uno scaltro hacker in grado di aggirare ogni sistema. Volendo, sarete liberi di optare per qualunque via di mezzo preferiate, ma poco importa: vi troverete sempre in situazioni difficili, mai banali, e dovrete capire come usare le vostre risorse per proseguire.

> "Un'avventura capace di dare soddisfazioni anche ai più esigenti"

QUESTIONI TECNICHE

Persino un grande gioco come *Deus Ex: Human Revolution* può essere schiacciato da una realizzazione tecnica non all'altezza, ma non temete. Pur non essendo perfetto, il lavoro svolto dagli studi di Eidos Montreal è di ottima qualità, e le piccole sbavature rimaste non rischiano in nessun modo di rovinare l'esperienza globale.
La grafica, tanto per cominciare, è di ottimo livello, ed è più che sufficiente a far risaltare l'eccellente direzione artistica del progetto. Come spesso accade, l'unica vera pecca riguarda alcune texture, la cui definizione è più che sufficiente per le console, ma un po' scarsa per i nostri PC, specie giocando in alta risoluzione, vicini al monitor. Per il resto, considerando che siamo alle prese con un mondo aperto, e non con livelli lineari, il dettaglio non lascia a desiderare e, anzi, supera ampiamente la media del genere. Non aspettatevi le prodezze tecniche di *Metro 2033*, sia chiaro, ma preparatevi a un'esperienza valida anche dal punto di vista visivo. Le animazioni sono ottime per quel che riguarda i movimenti e i combattimenti, ma non brillano per quel che riguarda la mimica facciale. Non siamo ai minimi livelli di *Fallout 3* e *Oblivion*, ma dopo aver visto *L.A. Noire* (titolo Rockstar, in arrivo prossimamente anche su PC) *Deus Ex* ci è sembrato un po' datato.

LINGUA LUNGA

I dialoghi sono uno degli aspetti più importanti di *Human Revolution*.
A volte servono per ottenere informazioni, altre per farsi assegnare missioni, e altre ancora per risolvere dei problemi senza ricorrere alla violenza. Invece di irrompere in un locale o di accederci hackerando i sistemi di sicurezza, infatti, sarà spesso possibile parlare con qualche personaggio, e trovare una soluzione più pacifica. Ogni individuo ha un carattere tutto suo, che reagirà diversamente a vari tipi di atteggiamenti, ossia a una serie di scelte multiple, un po' come succede in *Mass Effect*. Se l'idea di questo approccio vi attira, potrete persino attivare un impianto "sociale", che vi fornirà un'analisi del comportamento del vostro interlocutore, e arriverà addirittura a emettere dei feromoni che lo spingano a darvi ragione.

■ Giocare in maniera furtiva è difficile, ma appagante. *Human Revolution* ripagherà con punti esperienza extra e, soprattutto, con la migliore esperienza stealth degli ultimi anni.

■ Evitare che i sistemi di sicurezza scattino, a volte, non è un'impresa da poco.

SOTTO IL COFANO

La serie di *Deus Ex* non si è mai distinta per la grafica. Sebbene basati su differenti incarnazioni dell'Unreal Engine, i primi due capitoli si sono mostrati tecnicamente inferiori rispetto ad altri giochi creati con lo stesso motore. Per la terza incarnazione, Eidos ha deciso di cambiare tutto e puntare sul Crystal Engine (quello degli ultimi *Tomb Raider*), modificandolo per l'occasione, soprattutto nella versione PC, che può contare sul supporto al Tessellation (una delle caratteristiche più interessanti delle DirectX 11) ed è studiato per essere renderizzato su tre schermi e addirittura in 3D. Trattandosi di un gioco sviluppato in stretta collaborazione con AMD, non è stata implementata l'accelerazione su GPU compatibili con PhysX. I requisiti non sono particolarmente elevati: basteranno una CPU dual core, 2 GB di RAM e una scheda video con supporto ai Pixel Shader 3.0, anche se consigliamo vivamente GPU più recenti, se si vuole giocare in Full HD. Le nostre prove si sono svolte su un dual core a 2,5 GHz con una Radeon HD 5870, che si è mostrata all'altezza in ogni situazione, scendendo solo sporadicamente sotto il limite dei 60 FPS.

Dal punto di vista tecnico, invece, non ci siamo imbattuti in nessun bug degno di nota. Nonostante un gioco aperto come questo sia molto a rischio, il lavoro svolto in fase di testing sembra all'altezza della situazione. La nostra avventura è filata liscia come l'olio, senza che l'Intelligenza Artificiale facesse le bizze o ci trovassimo bloccati in situazioni senza uscita. L'unica nota di demerito è legata a qualche rarissimo blocco, che ci ha costretto a tornare a Windows. È un peccato ma, considerando che si è trattato di soli tre crash in quasi quaranta ore di gioco, e che si può salvare in qualunque momento, il fastidio è stato veramente ridotto. A conti fatti, l'unico vero difetto di *Deus Ex: Human Revolution* riguarda i caricamenti. Non ci riferiamo tanto a quelli tra una zona e l'altra delle città, ampiamente comprensibili, bensì a quando si ricarica l'ultimo salvataggio dopo essere morti o dopo aver sbagliato un passaggio furtivo. Anche se si è nello stesso punto, insomma, il gioco carica per almeno un paio di minuti, creando qualche raro momento di frustrazione. Ci sono passaggi in cui è molto facile morire, anche al livello di difficoltà normale, e chi cercherà di completare tutto il gioco senza far scattare un allarme (impresa che consigliamo caldamente) si troverà a ricaricare ogni volta che verrà scoperto, evento che in alcune missioni capita spesso e volentieri. In ogni caso, secondo i punti di vista, la punizione di un lungo caricamento può aggiungere un pizzico di brivido in più all'azione.

Le sbavature di cui sopra sono trascurabili, e scompaiono nella bellezza delle ambientazioni, della trama e della giocabilità. Siamo alle prese con un gioco raro, audace, senza compromessi, e ci auguriamo che riscuota abbastanza successo da spingere Square Enix e altri publisher a proseguire sulla stessa via. Se amate i videogiochi, *Deus Ex: Human Revolution* non può non piacervi.

Fabio Bortolotti

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
È il terzo capitolo di *Deus Ex*, un prequel del primo episodio

È COME...
Il primo episodio, dieci anni dopo

È PER...
Chiunque cerchi videogiochi che regalino una vera sfida.

info ■ Casa **Square Enix** ■ Sviluppatore **Eidos Montreal** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.deusex.com**

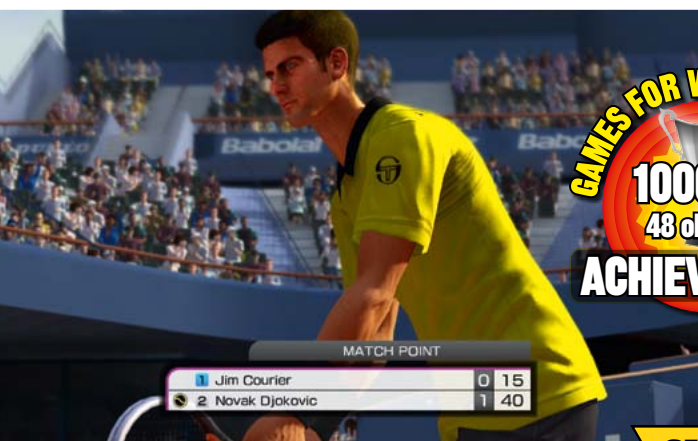
specifiche tecniche
- Sis Min **CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 8,5 GB HD, Internet per attivazione**
- Sistema Consigliato **CPU quad core, 2 GB RAM, Scheda 3D DirectX 11**
- Multiplayer **No**

■ Rigiocabile
■ Ricco di sfaccettature
■ Appagante

■ Caricamenti lunghi
■ Non adatto ai neofiti
■ Vi risucchierà per decine di ore!

Un capolavoro cyberpunk. Un gioco audace, difficile, ricco di sfaccettature, che punta tutto su una giocabilità complessa e raffinata. Siamo alle prese con il degno erede del primo *Deus Ex*. Imperdibile.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	9	9	9	9	9

Alcuni dei minigiochi sono quantomeno bizzarri e condividono con il tennis solo il campo.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

VIRTUA TENNIS 4

Dopo 11 anni, Sega arriva al quarto set.

IN ITALIANO

Sebbene il manuale e i menu interni di *Virtua Tennis 4* godano di una completa traduzione in italiano, non si può dire che questa sia impeccabile. Spesso, i nomi dei tornei sembrano stonare nei dialoghi scritti del nostro allenatore, mentre le comunicazioni con i fan e gli avversari mancano di passione. Le poche parole audio italiane sono espresse esclusivamente dagli arbitri.

DOPO aver dominato per quasi un decennio, *Virtua Tennis* di Sega, negli ultimi tempi, è stato scalzato dal trono delle simulazioni tennistiche dal rampante *Top Spin*, apprezzato dagli appassionati per la sua forte componente simulativa.

Il produttore giapponese, costretto a fondo campo, ha reagito come fanno spesso i campioni in difficoltà, cioè snaturando il suo gioco nel tentativo di adattarlo a quello del nuovo avversario. L'episodio del 2009 di *Virtua Tennis* puntava tutto sulla giocabilità in stile arcade, producendo scambi pericolosamente in bilico tra l'eroico e il ridicolo, e facendo pagare tale passo falso soprattutto agli utenti PC, per i quali la serie rappresenta quasi una scelta obbligata, se si desidera affrontare i tornei dello Slam utilizzando mouse, tastiera o pad.

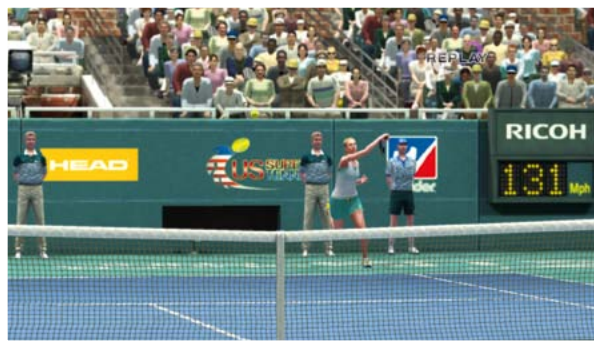
Per rientrare nel match, in *Virtua Tennis 4* è stato completamente rivisto il modo in cui si procede nelle quattro stagioni principali del circuito internazionale (disposte nelle aree geografiche circondanti Melbourne, Parigi, Londra e New York). In una sorta di "gioco dell'oca", dei biglietti aerei estratti a sorte definiscono i nostri progressi tra allenamenti, esibizioni, tornei di basso livello, attività di beneficenza e persino sessioni di riposo in hotel pensate per migliorare una condizione fisica che si deteriora durante i match ufficiali.

Gli allenamenti, veri e propri minigiochi, sono rimasti quelli poco ortodossi e sopra le righe che hanno reso celebre la serie: ci si ritrova, quindi, a scambiare in una galleria del vento che devia tutte le traiettorie, a colpire enormi carte da gioco nel tentativo di ottenere delle buone mani di poker, a effettuare improbabili servizi con una regolare palla da calcio puntando al goal e perfino a far schiudere delle uova in modo da portare i neonati pulcini al sicuro, evitando delle pesanti sfere da basket. Esercizi volti a migliorare gradatamente la qualità degli spostamenti e dei colpi del nostro giocatore, le cui performance saranno determinate anche da un nuovo sistema centrato sulla concentrazione conseguita sul campo. In sostanza, ogni punto disputato durante la partita andrà a riempire una barra relativa al gioco da fondo, a rete o a tuttocampo nonché a colpi più specifici, quali il servizio o il diritto. Infilare delle buone serie di punti vincenti sulla stessa barra farà sì che il nostro alter ego diventi sempre più incisivo con il colpo o lo stile corrispondente, fino ad attivare il pulsante "grande colpo", che ci permetterà di lanciare un bolide (o, alternativamente, una delicata smorzata) quasi sicuramente destinato a risultare vincente. Tenere sott'occhio le barre e, soprattutto, leggerne il contenuto è difficile durante gli scambi più intensi, ma quale sia il gesto più efficace durante il match rimane comunque intuibile dall'andamento degli scambi. Scambi che, fortunatamente, non si trasformano nella fiera di tuffi e allunghi che penalizzava il capitolo precedente di *Virtua Tennis*, ma che continuano a rimanere piuttosto irrealistici,

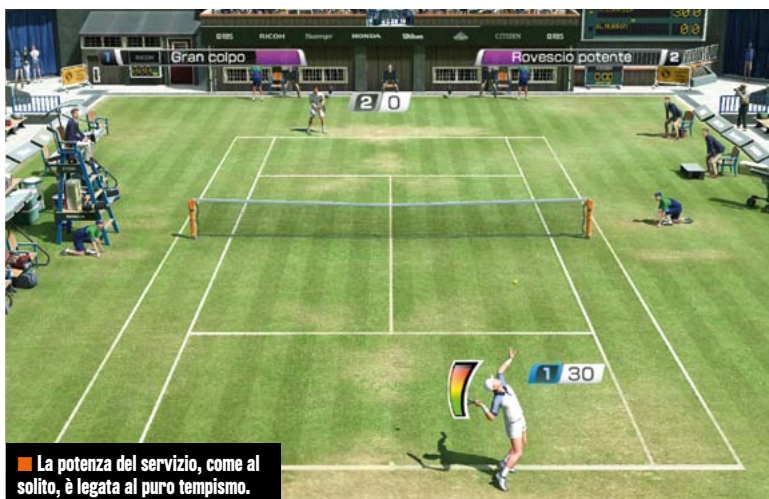
COLPO BIMANE

Le versioni per console HD di *VT 4* includono una modalità di controllo compatibile con il Kinect di Xbox 360 e il Move di PlayStation 3. Scegliendo tale funzionalità, la prospettiva di gioco si abbassa al livello del tennista virtuale, che scompare in prossimità della palla mostrando solo una racchetta controllabile mimando il colpo davanti alla TV. In entrambi i casi, il gioco diminuisce automaticamente il livello di difficoltà, dato che le due console producono delle forti approssimazioni riguardo il taglio e la direzione della palla; ciononostante, sarebbe stato bello godere della medesima opzione su PC, considerando che Microsoft ha prodotto dei driver per Kinect compatibili con Windows Vista e 7. Fortunatamente, il gioco supporta il controller di Xbox 360 per Windows, che risulta decisamente preferibile all'impiego di mouse e tastiera.

I primi tornei si svolgono su campi laterali privi di pubblico.

PRIMA ATTIVAZIONE
Virtua Tennis 4 richiede una prima attivazione online, abbinata al profilo Games For Windows LIVE del giocatore. Le successive esecuzioni possono essere effettuate anche offline.

IN CARNE E OSSA

La modalità online di *VT 4* si appoggia alla rete Games For Windows LIVE, di conseguenza ci premia con degli achievement nel momento in cui raggiungiamo specifici obiettivi in campo o in allenamento. I match contro gli avversari umani vengono organizzati automaticamente in base alla nostra posizione nella classifica mondiale, in modo da non produrre scontri toppo squilibrati e, soprattutto, sono intervallati da match contro la CPU pensati per rendere apprezzabili le attese che precedono sempre il matchmaking. Per evitare i problemi di lag dei capitoli precedenti, gli sviluppatori di Sumo Digital hanno sincronizzato l'azione di gioco con i pacchetti inviati sulla Grande Rete. In presenza di una pessima connessione, quindi, ci si ritroverà ad affrontare degli scambi "al rallentatore". Fortunatamente, durante le nostre prove, tale eventualità si è verificata poche volte, e siamo riusciti a trovare degli avversari competitivi in ogni sessione di gioco.

■ Concentrando l'azione su uno specifico gesto o stile, si può caricare la barra del "gran colpo".

■ La potenza del servizio, come al solito, è legata al puro tempismo.

LEGGENDE
Non vi sveleremo i personaggi sbloccabili vincendo i tornei più importanti, ma ai fan del serve and volley è bene far sapere che non sono presenti Stefan Edberg e Boris Becker, purtroppo disponibili solo nella versione PlayStation 3 di *Virtua Tennis 4*. In compenso, l'editor del personaggio permette di creare facilmente dei "cloni" dei nostri giocatori preferiti del passato.

soprattutto quando ci si trasforma in insuperabili barriere sottorete o si tirano missili di controbalzo da metà campo, magari in risposta a uno smash. Il dominio del campo si ottiene, come da tradizione, giocando d'anticipo sulla palla e caricando i colpi in modo da angolarli sempre di più, ma tanta abilità è spesso vanificata dal pallonetto, la cui altezza di difficile lettura induce anche gli avversari più navigati a commettere dei clamorosi lisci.

A cercare di ostacolare la nostra scalata delle classifiche internazionali sono alcuni dei migliori esponenti dell'ATP e della WTA: oltre agli immancabili Nadal, Federer, Murray, Wozniacki, Ivanovic, Williams e all'inarrestabile Djokovic, sono presenti nomi meno noti, come Laura Robson, o leggende del recente passato come Jim Courier. Tutti sono

"Il dominio del campo si ottiene giocando d'anticipo"

resi abbastanza fedelmente nelle fattezze (sebbene alla somiglianza di Juan Martin del Potro faccia un po' da contraltare l'irriconoscibile Sharapova) e nelle animazioni, che riproducono le ampie aperture di Monfils e non dimenticano di riprendere l'incessante rotazione cui re Roger sottopone la racchetta in attesa del servizio avversario. Ma l'eccitazione di impersonare i propri eroi sportivi, nonché di calcare la terra, l'erba e il cemento dei quattro tornei più glorificati, si spegne abbastanza presto davanti a una certa monotonia dell'azione. Nonostante le innovazioni, *Virtua Tennis 4* ricorda molto i suoi predecessori, offre una curva d'apprendimento piuttosto rapida e alterna scambi poco realistici a volèe inspiegabilmente mancate su palle molto lente, inserendo tra un match e l'altro un gioco dell'oca alla lunga ripetitivo e, soprattutto, capace di farci arrivare menomati ai tornei più importanti, solo a causa di qualche biglietto aereo sfortunato.

Chi non ha provato i capitoli precedenti si divertirà a scalare le classifiche e a salvare pulcini, ma i veterani dei campi virtuali riporranno *Virtua Tennis 4* sullo scaffale piuttosto rapidamente, andando a sfogare al circolo locale la frustrazione di non poter giocare su PC l'ultimo *Top Spin*.

Quedex

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di tennis di stampo arcade

È COME...
I suoi predecessori, pieno di minigiochi

È PER...
Chi non può proprio aspettare il prossimo torneo ATP.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Sumo Digital** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.sega-italia.com/games/virtua-tennis-4/**

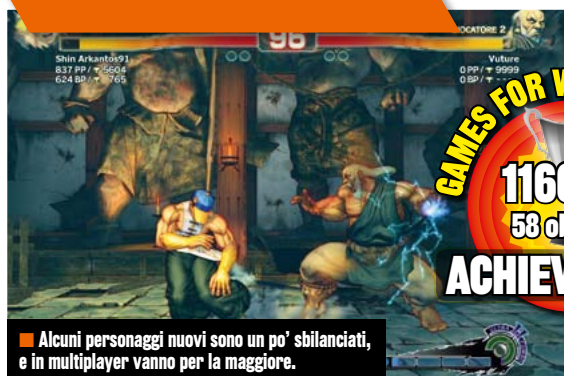
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D DirectX 9, 4 GB HD, Internet per attivarlo**
- Sistema Consigliato **CPU dual core 2,4 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

■ Campioni ben riprodotti
■ Multiplayer sullo stesso PC
■ Facilmente dominabile

■ Poco longevo
■ Sonoro minimale
■ Poco innovativo

Pur cercando di inserire qualche novità tra e durante i match, l'ultimo *Virtua Tennis* assomiglia ancora troppo ai predecessori, producendo scambi poco realistici che appassioneranno solo i neofiti della serie.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MULTIPLAYER	I.A.
8	6	7	7	7	6

Alcuni personaggi nuovi sono un po' sbilanciati, e in multiplayer vanno per la maggiore.

La grafica su PC è molto più dettagliata rispetto alla controparte console.

GENERE: PICCHIADURO

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

Capcom sfida se stessa con la combo definitiva del suo picchiaduro!

IN ITALIANO

***Super Street Fighter IV Arcade Edition* è distribuito in Italia con tutte le scritte dei menu e a video, battute dei personaggi incluse, nella nostra lingua. Le voci, invece, sono rimaste in inglese.**

ACHIEVEMENT

I 58 obiettivi di Games for Windows LIVE sono adatti a chi ama combattere a un livello tecnico alto, ma anche a chi vuole sperimentare tra le varie modalità di gioco. Sbloccando alcuni contenuti, come i colori e le icone, otterrete diversi obiettivi, ma per conquistare tutti i 1.160 punti dovrete dimostrare la vostra abilità in multiplayer e alle difficoltà più elevate.

RICCHI PREMI

Utilizzando tutti i personaggi in modalità Sfida, terminando un torneo in modalità Arcade o, ancora, giocando in multiplayer, si possono ottenere diversi contenuti, come colori e animazioni aggiuntive, le voci della versione giapponese di *Super Street Fighter IV Arcade Edition*, icone e nuove azioni di provocazione.

ESISTE un rapporto quasi simbiotico fra certi generi videoludici e determinate piattaforme di gioco. Potremmo cercare di capire se siano gli stessi giocatori a instaurare tale relazione o se, invece, sia indotta dagli sviluppatori per ragioni tecniche o di marketing, ma quando un picchiaduro approda su PC, è praticamente un evento.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'aspetto buffo della cosa è che, spesso, quello dei picchiaduro viene considerato un genere di nicchia, perché si presume che sia necessario conoscere tutte le decine di combinazioni di tasti, cariche e movimenti dello stick (o della levetta del joyapd) per essere in grado di affrontarlo. Ma nelle sale giochi di un ventennio fa, la tecnica più raffinata consisteva nel ruotare lo stick in modo confuso, premendo i tasti con il palmo della mano destra aperta a più non posso. Giocatori e spettatori si divertivano così, e molti di loro non hanno potuto che apprezzare il coraggio di Capcom nel proporre anche su PC la quarta incarnazione di uno dei picchiaduro più noti.

Se si escludono pochi altri titoli e gli indipendenti giapponesi limitati all'area del Pacifico, la scelta si riduce proprio a *Street Fighter IV*, che dopo due anni dalla sua uscita torna sul nostro sistema di gioco in una veste arricchita, che include le aggiunte delle versioni *Super* e *Arcade* apparse solo su console.

Nel roster figurano quattordici personaggi in più rispetto alla versione base, per un totale di trentanove combattenti. Sei di questi sono completamente nuovi, mentre i restanti otto appartengono ai precedenti capitoli della serie.

Super Street Fighter IV Arcade Edition si può però gustare da subito, senza necessità di conoscere i trascorsi della saga, ed è quanto di meglio il genere riesca a offrire su computer. Le modalità di gioco (sostanzialmente rimaste invariate rispetto a *Street Fighter IV*, a eccezione di alcune nuove sfide in multiplayer) sono cinque, tutte diverse fra loro, e consentono ai meno esperti e a chi vuole mettere alla prova la propria tecnica di allenarsi o eseguire mosse ultra e combo speciali in maniera più o meno guidata.

> "È quanto di meglio il genere può offrire su PC"

Questo, almeno, per prendere confidenza con i comandi. Come è lecito aspettarsi da un picchiaduro nato e cresciuto sui cabinati, poi adottato dalle console, mouse e tastiera qui sono quasi inutili. La periferica ideale sarebbe un arcade stick, ma anche un joypad con levette analogiche si comporta bene. La mappatura dei tasti non viene caricata automaticamente, e per questo bisogna provvedere da soli ad assegnare le tre consuete tipologie di calci e pugni (debole, medio, forte), quindi i pulsanti per le mosse EX, il Focus Attack e la presa. Tornando all'utilizzo della tastiera, la mappatura prevista si rivela inutile, in conseguenza di un bug. In ogni caso, come già scritto, la presenza

IN BATTAGLIA L'EQUILIBRIO È TUTTO

Super Street Fighter IV Arcade Edition mutua dalla versione base la presenza di due barre d'energia, la Ultra e la Super. Si tratta di una caratteristica che ha l'obiettivo di equilibrare gli scontri. Mentre la barra Super si riempie in virtù dei colpi piazzati sul nemico, quella Ultra cresce quando è il nostro avatar a subirne. Quando le barre sono piene, è possibile eseguire un'ultra o una super combo (secondo la barra).
Le ultra combo sono generalmente più devastanti delle super, dal momento che la presenza di questa caratteristica ha lo scopo di consentire al giocatore di recuperare il match anche dopo aver subito molti danni, premiando la sua capacità di eseguire combo tecniche.

La modalità Sfida è perfetta per verificare la corretta esecuzione delle mosse tecniche.

ALLENAMENTO E ADDESTRAMENTO

Dal menu iniziale del gioco è possibile raggiungere due modalità che consentono di eseguire tutte le mosse di ciascun personaggio ed esercitarsi contro un avversario. Scegliendo un eroe dal roster, in modalità Sfida, saranno esposti degli obiettivi da conseguire. Ciascun obiettivo consiste nell'esecuzione di super o ultra combo, o di concatenazioni di diversi attacchi. In Allenamento, invece, potete mettere in pratica le tecniche apprese contro un avversario manichino, oppure semplicemente esercitarvi nell'utilizzo del joypad (o della tastiera).

■ Le meccaniche di gioco sono le stesse della versione base.

■ Dal menu delle opzioni grafiche, è possibile attivare alcuni filtri speciali.

TRE ROUND ALLA PERFEZIONE

Con una recente patch, Capcom è intervenuta per risolvere alcuni problemi. Tre, in particolare, piuttosto gravi. I primi due riguardano le periferiche di gioco: un bug impediva il riconoscimento di alcune tastiere (anche le wireless, come nel nostro caso) e un altro mandava in crash il gioco nel tentativo di riconfigurare i comandi. La patch ha rimosso, infine, il DRM per coloro che hanno acquistato il gioco al di fuori di Steam.

IN TANTI È MEGLIO

Condividere il PC con un altro giocatore, oppure avviare una sfida online, è una delle caratteristiche che estende la longevità di *Super Street Fighter IV Arcade Edition*. Il multiplayer si articola in tre nuove tipologie di partita, oltre a quella definita Classificata. Battaglia Infinita è aperta a un massimo di otto giocatori che si sfidano uno contro l'altro; nella modalità Battaglia a Squadre, si possono creare due team da un massimo di quattro partecipanti ciascuno. Torneo, invece, è la classica modalità a eliminazione diretta.

di movimenti che richiedono otto diverse direzioni, mezze lune e rotazioni rende l'impiego della tastiera non impossibile, ma decisamente ostico e inadeguato, soprattutto nelle sfide in multiplayer, in cui risiede gran parte del divertimento di *Super Street Fighter Arcade Edition*.

Rispetto alla versione liscia di *Street Fighter IV*, sono state introdotte ultra combo aggiuntive per ogni personaggio, che aggiungono spettacolarità e complessità a un titolo già di per sé profondo ed esteticamente accattivante. A parte qualche imprecisione, lo stile grafico è lo stesso tripudio di colori visto in *SF IV* che mette in mostra la bellezza delle arene e dei modelli tridimensionali, giocando con le inquadrature più critiche.

Come in *Street Fighter IV*, anche in questa versione ampliata perdere può risultare divertente. Ascoltare le imprecazioni o le battute di un avversario in carne e ossa, quando ci si sfida in multiplayer, dona ancora più vivacità all'esperienza di gioco, sopperendo a una modalità arcade forse un po' piatta e deludente sul finale. Ciò che mancava, e manca ancora, è qualche piccolo approfondimento sulla storia personale dei personaggi, che vengono appena introdotti e vagamente accennati. Rispetto al passato, comunque, troviamo un corposo ri-bilanciamento di tutti i combattenti, e l'introduzione di Evil Ryu, Yun, Yang e Oni esprime la direzione di uno stile di gioco molto più frenetico, con combattimenti che si svolgono più velocemente e avversari che non danno facilmente tregua, soprattutto a distanza ravvicinata.

La comunità online non è ancora molto corposa come la controparte console e, purtroppo, Games for Windows LIVE non è in grado di unire le due utenze, ma le nostre sessioni in multiplayer, benché poco affollate, si sono risolte con successo, confermando quanto scritto poco sopra: in Rete o sullo stesso PC, *Super Street Fighter IV Arcade Edition* esprime al meglio la propria longevità e, con le aggiunte implementate, vale tutti i gettoni spesi, se cercate un buon picchiaduro su computer.

Simona Maiorano

IN 50 PAROLE

COS'È...
La versione definitiva di uno tra i più famosi picchiaduro

È COME...
Street Fighter IV, con l'aggiunta di nuovi personaggi, modifiche al bilanciamento e qualche nuova modalità multiplayer

È PER...
Chi non possiede *Street Fighter IV*, chi non vive senza picchiaduro e chi cerca da tempo un buon esponente del genere

info ■ Casa **Capcom** ■ Sviluppatore **Dimps/Capcom** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.streetfighter.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 4,5 GB HD, Internet per l'attivazione**
- Sistema Consigliato **Core2 Duo 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

- Grafica immutata, ma spettacolare
- Giocabilità migliorata e consolidata
- Nuovi personaggi e nuove ultra-combo

- Nessun approfondimento dei personaggi
- Compenetrazioni tra modelli 3D
- Community online PC separata da quella console

Un must per chi non possiede *Street Fighter IV* e vuole un picchiaduro completo su PC. Anche se alcuni personaggi sono sbilanciati, l'occhio meno esperto non ci farà caso, e i più navigati sapranno come volgere a proprio vantaggio i difetti invisibili.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	MULTIPLAYER
8	8	9	8	7	8

8

Chi conosce i precedenti titoli della serie coglierà alcune citazioni.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

BLACK MIRROR III

L'ultimo atto di un'avventura tenebrosa senza fine.

NEGLI ultimi tempi è più frequente trovarsi a giocare avventure grafiche suddivise in episodi, che titoli come *Black Mirror III*.

La sua storia comincia nel 2004 ed esiste certamente una generazione di giocatori che ha mosso i primi passi nel tetro castello di *Black Mirror*. Ma quanti di questi ricordano i dettagli di tutta l'intricata vicenda? Forse pochi, nonostante solo un anno fa Cranberry Production abbia rispolverato i misteri della famiglia Gordon con il secondo capitolo di una serie affascinante come poche.

Le tre parti di cui si compone la vicenda di *Black Mirror* sono profondamente legate fra loro ed è ben piccolo lo sforzo che gli sviluppatori compiono per introdurre i novizi o ricordare agli smemorati cos'è accaduto a Darren Michaels e perché il castello appartenente alla sua famiglia sia in fiamme. Tutta l'avventura si gioca a Willow Creek, si trovano alcuni scenari e personaggi degli episodi precedenti, e viene fatto riferimento a molte vicende del passato.

La tradizione della serie è questa: lasciare i misteri irrisolti per chiarirli nell'episodio successivo, dimenticare qualche falla aperta nella trama per poi colmare il vuoto e riparare agli interrogativi dei giocatori. Da un lato, tale sistema ha contribuito a mantenere vivo l'interesse dei giocatori più affezionati nei confronti della serie, dall'altro ha costituito un motivo di antipatia per i finali poco soddisfacenti.
Suspense, mistero e ambiguità sono i meccanismi che fanno di *Black Mirror III* un titolo interessante. La storia è, per questo, il centro focale dell'azione di gioco, una delle migliori del genere gotico, anche se con qualche cliché ereditato da esponenti letterari.

Un altro punto fermo e positivo è la giocabilità, intuitiva e familiare come la visuale in terza persona, tipica delle classiche avventure grafiche moderne. Il puntatore del mouse informa in merito alle azioni disponibili, che si traducono sommariamente nell'osservazione, cui seguono più descrizioni, oppure l'interazione fisica (prendere un oggetto, aprire una porta, imboccare un sentiero). Non si riscontrano novità neanche per quanto riguarda l'inventario a scomparsa, collocato in basso, ragion per cui si può avvertire qualche fastidiosa interferenza quando ci sono zone sensibili posizionate nella parte inferiore dello schermo.
In basso si attivano anche le icone degli argomenti durante i dialoghi con i Personaggi Non Giocanti. Questi sono ben caratterizzati, anche grazie al buon doppiaggio (in inglese). Proprio il personaggio principale acquista qualche punto di fascino grazie alla voce, che evidenzia come in lui stia avvenendo una trasformazione assente in passato. Le musiche sono

IN ITALIANO

Come il suo predecessore, *Black Mirror III* giunge in Italia sottotitolato nella nostra lingua. Solo i dialoghi sono rimasti in inglese, mentre tutti gli altri testi (menu, documenti, diario) sono stati tradotti in italiano.

MALEDIZIONE MORTALE

***Black Mirror III* è una delle poche avventure grafiche in cui è possibile morire. Fortunatamente, il gioco salva automaticamente appena prima che si verifichi questa sgradita circostanza, quindi è consentito caricare nuovamente la partita e tentare di proseguire senza spargimenti di sangue.**

LINEE DI SANGUE 1/2

Il protagonista del primo *Black Mirror*, Samuel Gordon, torna a Willow Creek dopo il decesso del nonno William Gordon, che sembra essersi suicidato. Da quel momento, Samuel comincia a fare violenti incubi ed è tormentato dalla morte di sua moglie Cathryn, avvenuta dodici anni prima in un incendio da lui provocato. Mentre Samuel indaga sul trapasso di William, commette a propria insaputa numerosi omicidi, posseduto dalla maledizione di Mordred Gordon. Samuel tenterà di sconfiggere Mordred recuperando le cinque chiavi e aprendo un portale in grado di bloccare l'antenato malvagio all'inferno. Tuttavia, il capitolo si conclude con il suicidio di Samuel, tormentato dal male commesso.

La mappa di gioco servirà a spostarsi velocemente tra le zone nei dintorni di Willow Creek.

LINEE DI SANGUE 2/2

La storia di *Black Mirror 2* ha inizio nel 1993, negli Stati Uniti, dove lo spensierato Darren Michaels conosce una giovane ragazza inglese di nome Angelina. Dopo la morte di sua madre, vola a Willow Creek, in soccorso di Angelina. Qui scoprirà che, in realtà, la ragazza di cui è innamorato è sua sorella gemella, che entrambi sono figli di Samuel Gordon e Cathryn, e che sua madre è ancora viva (il vero nome di Darren è Adrian Gordon). Angelina mira a liberare Mordred e ottenere i suoi poteri, ma nel finale si realizza la possessione di Adrian. Il castello è ancora una volta in fiamme, ma tra le vittime dell'incendio non verranno trovati i corpi di Cathryn e Angelina.

■ Non mancheranno gli enigmi più complessi, come la classica pozione chimica.

■ Eseguendo azioni speciali, sbloccherete dei contenuti extra.

ULTIMO MA NON ULTIMO?

I titoli della serie *Black Mirror* sono noti anche per concludersi in maniera enigmatica, lasciando in sospeso numerose domande e questioni irrisolte. Dopo il primo e il secondo capitolo, è stato intuito l'arrivo del terzo *Black Mirror*, annunciato come quello finale. *Black Mirror III*, tuttavia, non si conclude in maniera definitiva, ragion per cui è lecito aspettarsi un nuovo sequel.

I SEGRETI DI BLACK MIRROR

Giocando l'avventura di Cranberry Production non devono sfuggirvi i particolari. Dal menu principale è possibile accedere a una sezione extra che ospita contenuti sbloccabili – video, immagini e minigiochi. Per accedere a tali contenuti, bisogna eseguire delle azioni, per così dire, speciali e non necessarie ai fini del prosieguo del gioco. In occasione di queste azioni, un suono oppure un lucchetto aperto lampeggiante in alto a sinistra vi avviseranno dello sblocco di un extra.

anch'esse ispirate e accentuano in maniera credibile i momenti di tensione, riuscendo persino a ironizzare intenzionalmente sui motivi più comuni.

Per quanto riguarda gli enigmi, si tratta per lo più di rompicapi basati sull'inventario, per cui è necessario non solo osservare bene le ambientazioni per raccogliere gli oggetti utili, ma anche sfruttarne le descrizioni, che possono spesso essere d'aiuto. Parlando di aiuti, si rivela utile il diario che il vostro alter ego aggiorna durante tutto il corso dell'avventura: saranno annotati i fatti più importanti, gli obiettivi da conseguire e alcuni indizi che possono servire per proseguire nel gioco.

La presenza di questi aiuti, come dei suggerimenti a video, è disattivabile, mentre durante gli enigmi più ostici, dopo alcuni tentativi, il giocatore potrà sempre contare su una sorta d'interruttore anti-panico che consente di saltare l'ostacolo.

> **"Suspense, mistero e ambiguità lo rendono interessante"**

Sono proprio questi i rompicapi che catturano maggiormente l'attenzione e possono richiedere, per esempio, di riparare un oggetto, individuare delle zone su una mappa in base alle informazioni possedute, scoprire codici o password. Le altre azioni di gioco saranno piuttosto logiche e lineari da compiere. Visivamente, *Black Mirror III* non è migliore del precedente e, anzi, si avverte un lieve, ma sensibile, calo di qualità nelle texture e nei filmati d'intermezzo. Alcuni modelli sono meno riusciti di altri e le inquadrature potevano essere progettate meglio, se non altro per godere delle rare animazioni facciali. Si ha comunque la strana sensazione che gli sfondi siano sfocati, alcuni meno ispirati, e non a causa della nebbia o del buio.

A prescindere dai difetti, la trama di *Black Mirror III* è in grado di trascinare il giocatore da un punto all'altro di Willow Creek, rendendo gradevole il terzo ritorno a Black Mirror. Bisogna conoscere i precedenti capitoli per apprezzarla al massimo, e questo potrebbe essere un ostacolo non indifferente, ma anche una buona ragione per giocare i primi due episodi.

Simona Maiorano GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'avventura grafica gotica con elementi horror

È COME...
I precedenti capitoli della serie *Black Mirror*; L'avventura grafica *Alter Ego*, ma più coinvolgente

È PER...
Chi ama i titoli tenebrosi, misteriosi e può sopportare il peso di qualche dubbio.

info ■ Casa **Adventure Productions** ■ Sviluppatore **Cranberry Production** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/25459958** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.blackmirror3.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

■ Storia gotica ben delineata
■ Interfaccia essenziale e familiare
■ Musiche d'atmosfera piacevoli

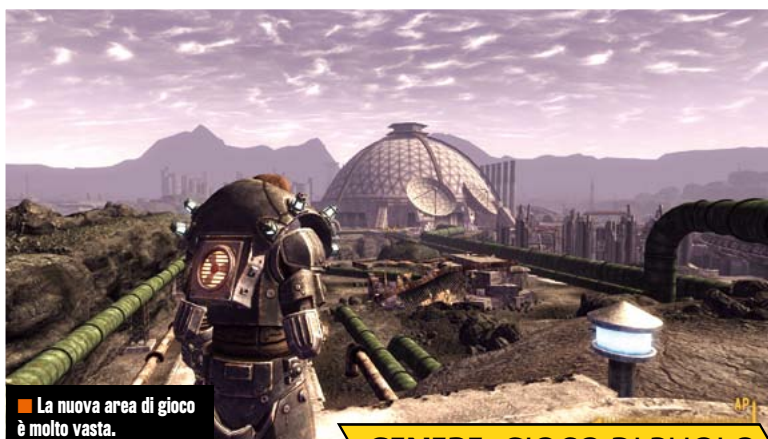
■ Qualche buco nero nella trama
■ Grafica non soddisfacente
■ Scarsità di enigmi complessi

Anche questa volta, la visita a *Black Mirror* può considerarsi un viaggio di piacere. È bello che una storia così articolata e misteriosa trovi spazio in tre diversi titoli (e forse di più), nonostante il pericolo di lasciare indietro, e con troppe domande, i nuovi arrivati.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	8	8	7	8	7

IN ITALIANO

Old World Blues è dotato di una soddisfacente traduzione in italiano, sia per i testi, sia per il parlato. Sottolineiamo, però, che il linguaggio adoperato da alcuni dei membri del Think Tank può essere apprezzato solo padroneggiando l'inglese. Steam consente, comunque, di cambiare la lingua dell'installazione.

La nuova area di gioco è molto vasta.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

FALLOUT NEW VEGAS OLD WORLD BLUES

La vita dell'umile corriere del deserto del Mojave non ha un attimo di tregua.

COME ENTRARE NEL "GRANDE VUOTO"

Old World Blues può essere acquistato solo tramite Steam, la piattaforma di digital delivery di Valve, che d'altro canto è necessario utilizzare anche per far girare *Fallout New Vegas*. Una volta completato l'acquisto, l'espansione va attivata selezionando l'opzione "Data Files" dal menu di partenza del gioco; a quel punto, basterà caricare un salvataggio in cui il nostro personaggio sia all'esterno nel Mojave, l'ambientazione del gioco base, e aspettare qualche secondo. Il Pip-boy del nostro alter ego capterà presto una trasmissione radio, che ci condurrà dritti verso la nuova avventura. Pur non essendoci alcuna limitazione nell'accesso alle nuove aree, i programmatori consigliano di utilizzare almeno un personaggio di livello 15. Potremo portare con noi tutti gli oggetti che riterremo utili: ma se abbiamo un compagno di viaggio, dovremo farlo aspettare nel Mojave, dato che la Big Mountain può essere esplorata solamente dal personaggio giocante.

TUTTO SI SPIEGA

Il punto di forza dei DLC per *New Vegas* è la capacità di legarsi coerentemente al gioco. In *OWB* scopriremo che alcuni abomini che popolano il Mojave sono stati prodotti dai folli esperimenti degli scienziati rinchiusi nella Big Mountain.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un'espansione per l'ottimo GdR *Fallout New Vegas*, centrata sull'esplorazione e sul dialogo

È COME...
La prima espansione *Dead Money*, ma con maggiore libertà di movimento; la seconda espansione *Honest Hearts*, ma con contenuti più elaborati

È PER...
Chi ama esplorare mondi e leggere belle storie

CON il suo terzo pacchetto d'espansione per *Fallout New Vegas*, intitolato *Old World Blues*, Obsidian tenta, con successo, di unire le due caratteristiche più eminenti dei primi pacchetti aggiuntivi (DLC): i contenuti maturi e dettagliati di *Dead Money* e l'appagante libera esplorazione al centro di *Honest Hearts*.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La nuova avventura ci porterà a visitare un luogo già più volte evocato nel gioco base, ossia il cosiddetto Big Empty, il "Grande Vuoto". Questo nome è, in realtà, frutto della distorsione fonetica della sigla Big MT, che sta per Big Mountain, ossia "Grande Montagna". Si tratta di una sorta di gigantesca stazione di ricerca scientifica, protagonista, negli anni che precedettero il conflitto atomico, di esperimenti condotti con totale sprezzo delle regole etiche. Originariamente, il laboratorio era all'interno della montagna, ma uno dei tanti esperimenti andati male ha portato alla vaporizzazione della medesima, col risultato che ora le stazioni di ricerca si trovano in un enorme cratere a cielo aperto.

Responsabili del "prelevamento" del nostro eroe sono alcune creature robotiche, ciò che resta dei più eminenti scienziati attivi nel complesso, ridotti ormai a macchiette delle

> "Le ambientazioni sono dettagliate e coerenti"

intelligenze che furono. Il primo, lunghissimo dialogo che avremo con loro esibisce una profondità e un'ironia notevoli, dimostrando come gli scrittori in forza presso Obsidian (primo tra tutti il mitico Chris Avellone, già autore dell'insuperabile *Planescape: Torment*) abbiano pochi rivali nel mondo dell'intrattenimento videoludico.

I membri del cosiddetto Think Tank vorrebbero "usare" il nostro personaggio per mettere in condizioni di non nuocere un loro ex-collega intento a vessarli con i suoi abomini, ma il nostro alter ego può decidere anche di ignorare tali richieste e di trovare qualche altra via per guadagnare la libertà.

L'esplorazione del cratere è il secondo piatto forte dell'espansione, dopo i dialoghi: le ambientazioni sono incredibilmente curate, dettagliate e coerenti, nonché colme di riferimenti incrociati anche con i contenuti visti nel gioco originale e nelle altre avventure aggiuntive.

Se a ciò uniamo i consueti arricchimenti sul versante delle armature, delle armi e delle abilità, nonché la possibilità di dar vita a una sorta di comoda "base" superaccessoriata e accessibile in ogni altro momento del gioco, dobbiamo concludere che *Old World Blues* rappresenta la miglior espansione realizzata finora per *New Vegas*, e anche un esempio di quale dovrebbe essere, per qualsiasi prodotto, il livello dei contenuti scaricabili a pagamento.

Mosè Viero

info ■ Casa **Bethesda** ■ Sviluppatore **Bethesda/Obsidian** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://fallout.bethsoft.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 10 GB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core 3 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- I dialoghi sono scritti in modo superbo
- L'ambientazione è particolareggiata e coerente
- Longevità notevole

- Giocabilità immutata rispetto a *New Vegas*
- Ambientazione simile a quella del gioco base
- I compagni di viaggio non possono partecipare

***Old World Blues* ha le carte in regola per appassionare chiunque abbia apprezzato *Fallout New Vegas* e, in generale, tutti coloro che amano i giochi curati e profondi, ma anche le belle storie, la scrittura creativa e l'ironia agrodolce.**

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	8	8	8	9	8

Se solo la I.A. fosse più combattiva, questo nuovo *Harry Potter* potrebbe offrire qualche emozione anche a giocatori con un po' d'esperienza.

IN ITALIANO

I Doni della Morte – Parte 2 è interamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda i testi, sia per quanto concerne le voci. Gli attori selezionati per il doppiaggio hanno fatto, tra l'altro, un ottimo lavoro, recitando con passione i vari ruoli.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE – PARTE 2

Il capitolo finale della saga del famoso maghetto è arrivato anche su PC.

UNO PER TUTTI

In questa nuova avventura potrete controllare ben otto personaggi, fra cui naturalmente non mancano Harry Potter, Hermione Granger e Ron Weasley. Purtroppo, indipendentemente da chi si controlla in un determinato momento, le meccaniche rimangono le medesime, così come le magie a disposizione dei protagonisti. Non sono disponibili, inoltre, opzioni per il gioco in multiplayer.

GIUNTA alla conclusione su carta e sul grande schermo, la saga del maghetto nato dalla penna della scrittrice J. K. Rowling arriva al capolinea anche su PC.

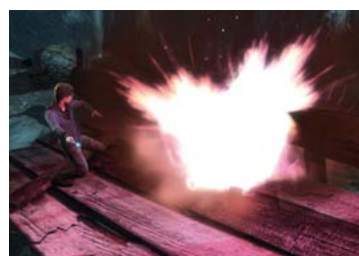
Come al cinema, infatti, la versione videoludica de "I Doni della Morte" è stata divisa in due parti. Dopo una *Parte 1* ben poco appassionante, non ci aspettavamo chissà cosa dalla seconda, ma dobbiamo ammettere che il risultato è leggermente superiore. Dal punto di vista grafico, *I Doni della Morte – Parte 2* si presenta decisamente meglio e, pur non potendosi confrontare con un *Crysis* o un *Modern Warfare*, non ci si può lamentare troppo: i personaggi sono riprodotti dignitosamente e le animazioni sono piuttosto curate.

Per quanto riguarda la giocabilità, sono stati fatti piccoli passi avanti, ma non bisogna aspettarsi una rivoluzione. *Harry Potter e I Doni della Morte – Parte 2* è, alla fine dei conti, uno sparatutto in terza persona che riprende dai classici del genere il sistema di coperture e l'energia ricaricabile. Inizialmente si avrà a disposizione solamente un incantesimo, lo Stupeficium, ma in breve si potranno ottenere altre magie, alcune delle quali fondamentali per avere ragione degli avversari più tosti.

Il livello di difficoltà è tarato verso il basso, di conseguenza un giocatore con un po' di esperienza sulle spalle non farà fatica a giungere alla fine,

> "Il livello di difficoltà è tarato verso il basso"

merito anche di un'Intelligenza Artificiale da dimenticare. In sintesi, non farete altro che accovacciarvi dietro un riparo, sparare un paio di colpi e mettervi di nuovo al sicuro.

Ci sono, poi, sezioni che possiamo considerare di collegamento e offrono situazioni leggermente differenti: difendere un amico dagli attacchi di malefici insetti mentre lui apre le porte a suon di magia, fuggire da

una montagna d'acqua che cerca di investire i protagonisti, senza dimenticare alcuni semplici quick time event, in cui premere a tempo i tasti indicati sullo schermo per completare una sequenza. Niente che un appassionato che si rispetti non abbia già affrontato, comunque.

In buona sostanza, *Harry Potter e I Doni della Morte – Parte 2* è adatto ai giocatori più giovani, non certo agli esperti del genere sparatutto, e in quest'ottica è un titolo che farà vivere ai fan del maghetto qualche emozione, e magari strapperà qualche sorriso ai genitori che vegliano su quanto accade sullo schermo.

Alberto Falchi

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...

Uno sparatutto in terza persona

È COME...

Gears of War, ma senza l'adrenalina

È PER...

Gli sfegatati del giovane maghetto Harry.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Bright Light** ■ Distributore **Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://harrypotter.ea.com**

specifiche tecniche

- Sis. Min. **CPU 2,4 GHZ, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Sistema Consigliato **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Ben caratterizzato
- Privo di evidenti bug
- Ci sono Harry e i suoi amici

- Troppo lineare
- Livello di sfida basso
- Ripetitivo

Un discreto contorno per un'avventura piuttosto facile e ripetitiva. I più giovani fan del maghetto lo troveranno intrigante, ma gli appassionati di videogiochi che hanno raggiunto l'adolescenza non apprezzeranno la semplicità e la linearità del tutto.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIVELLI	I.A.
7	8	6	6	5	4

Oltre alla campagna principale, *Pride of Nations* offre una ristretta selezione di scenari di natura prettamente bellica.

Uno degli scenari abbraccia il Risorgimento italiano, e vede come protagonisti Vittorio Emanuele II e Garibaldi.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

PRIDE OF NATIONS

Da Paradox e AGEOD, un gioco strategico evocativo e ponderoso quanto una locomotiva a vapore.

IN INGLESE

Pride of Nations **è acquistabile su Steam e GamersGate, ed è disponibile in inglese, francese e tedesco. Al di là delle informazioni a schermo, che sono in buona parte numeriche, l'ostacolo linguistico può ravvisarsi nella lettura del corposo manuale, indispensabile per apprendere le meccaniche di gioco.**

MAPPE E ORCHESTRE

Il giudizio sull'aspetto grafico di *Pride of Nations* è riconducibile quasi interamente a una questione di gusti personali. La mappa si caratterizza per le tinte tenui ed è capace di restituire una certa blanda piacevolezza, mentre truppe ed edifici sono rappresentati da veri e propri segnalini e carte in stile gioco da tavolo, disegnati a dire il vero con una certa ingenuità. Di valore, invece, la colonna sonora, che offre un gran numero di brani classici perfettamente adatti allo spirito del gioco.

LO studio dell'età vittoriana è la chiave per comprendere il mondo contemporaneo.

Nei decenni a cavallo tra la metà dell'Ottocento e i primi del Novecento sono stati gettati, in Europa e in America, i semi della civiltà industriale e i grandi moti di unificazione hanno dato vita a nazioni – tra cui la nostra – protagoniste sullo scacchiere internazionale. Se i libri di Storia non fossero sufficienti, non potremmo consigliare supporto didattico migliore che *Pride of Nations*, il nuovo strategico a turni nato dalla collaborazione tra AGEOD e Paradox: un titolo che si rivela, alla prova dei fatti, la più dettagliata simulazione del periodo 1850-1920 mai pubblicata, in grado di surclassare in questo senso anche la prestigiosa serie *Victoria*, della stessa Paradox.

Difficile approcciarsi alla descrizione di quello che è, a tutti gli effetti, un gioco totalizzante, che contempla con un elevato livello di dettaglio tanto la politica interna quanto le questioni militari, passando per ricerca e diplomazia, nonché una mappa, suddivisa in province, che abbraccia l'intero Globo. L'edificio poggia, comunque, sull'economia, che contempla una trentina di prodotti, da quelli agricoli alle manifatture industriali; prodotti da ottenere tramite l'edificazione di una pletora di strutture o, ancora, grazie al commercio internazionale e al controllo mercantile di apposite zone di oceano. Ad aggiungere un gradino di complessità non comune in titoli simili, interviene la distinzione tra capitale pubblico e privato, il primo necessario per mantenere in forze l'esercito e finanziare le attività statali, il secondo fondamentale per lo sviluppo di nuove aziende.

Se la profondità con cui è trattato l'aspetto economico costituisce un unicum all'interno della produzione AGEOD, guerre ed eserciti vengono presentati con lo stesso stile e dovizia di particolari cui ci ha abituato la casa francese nei suoi titoli precedenti. Le unità – ne esistono moltissime, fra

> "Pare aver realizzato i sogni proibiti di qualsiasi stratega da tastiera"

fanteria di linea, ussari, corazzieri e artiglierie di ogni genere – vengono raggruppate in corpi, divisioni o brigate, sotto il comando di generali storicamente esistiti, e mosse sulla mappa tramite un semplice sistema "clicca e trascina". Semplicità solo apparente, perché le regole belliche di *Pride of Nations* contemplano le condizioni atmosferiche, il terreno, il grado di compattezza delle truppe, i loro armamenti e le capacità dei singoli comandanti: il tutto concentrato in una risoluzione delle battaglie estremamente spartana, un distillato di dati che mantiene l'evento sul piano più ampiamente strategico.

È importante ricordare che la guerra rappresenta una sorta di soluzione estrema, nella misura in cui può essere dichiarata solo a fronte di una ragione legittima e sempre con obiettivi relativamente limitati. Rimane, dunque, ampio spazio per le manovre diplomatiche, che non solo possono sfociare in trattati di vario genere, ma anche – tramite il meccanismo della

CONCORRENZA INTERNA

Pride of Nations si pone in diretta concorrenza con *Victoria II*, tanto per il periodo storico coperto quanto per l'approccio. L'ultimo capitolo della saga di *Victoria*, per una serie di problemi tecnici e di struttura, ha brillato meno di quanto ci si sarebbe potuti aspettare: rimane comunque un gioco interessante, più accessibile di *Pride of Nations* e dotato di un'interfaccia migliore. Tutti gli elementi importanti sono presenti, ma vengono gestiti in maniera più astratta: la colonizzazione, per esempio, si riduce alla decisione piuttosto meccanica di spostare il "focus" nazionale da una zona all'altra. Nondimeno, il livello di approfondimento complessivo della simulazione risulterà soddisfacente per la grande maggioranza dei giocatori. *Pride of Nations,* dal canto suo, è uno strategico migliore, dedicato a chi non tollera compromessi, ma la megalitica lentezza della struttura a turni gli impedisce di strappare la corona del divertimento al rivale.

Il tutorial di *Pride of Nations* tralascia di menzionare numerose informazioni fondamentali, rendendo indispensabile la lettura del manuale.

Tanto l'abilità dei generali quanto la qualità delle truppe possono decidere l'esito di uno scontro.

TECNOLOGIA E POLITICA

Pride of Nations contempla, all'interno della sua vasta congerie di opzioni, anche la possibilità di seguire lo sviluppo tecnologico e la politica interna della nazione. La gestione del primo implica una grande varietà, tra teorie scientifiche e applicazioni pratiche, tecnologie navali, militari, commerciali, industriali e sociali, ma funziona, in larga parte, in maniera autonoma, con il giocatore che interviene più che altro per incentivare economicamente questa o quella ricerca. La politica interna, invece, è riassunta in una schermata che mostra, in dodici parametri, la "personalità" della nazione in oggetto, dalla natura della sua burocrazia alla politica commerciale, all'educazione scolastica. Anche qui, il giocatore può intervenire varando leggi e decreti di vario genere.

INTERFACCIA MON AMOUR

L'interfaccia di *Pride of Nations* sembra scricchiolare di fronte all'enorme mole di informazioni che deve veicolare. I pulsanti che attivano le visuali – commerciale, coloniale, militare e molte altre – sono piccoli e facilmente confondibili, mentre diverse schermate di dati non hanno nemmeno un attivatore su schermo, e possono essere richiamate solo tramite tastiera. L'effetto complessivo è scarsamente elegante, e rende ancora più ripida la curva di apprendimento.

IL VENTO DELLA STORIA

Pride of Nations offre un'unica data di partenza per la campagna: il 1850. La scelta della nazione da guidare è limitata a una cerchia di otto: Gran Bretagna, Francia, Stati Uniti, Prussia, Austria, Russia, Giappone e Regno di Sardegna. Inoltre, è possibile affrontare cinque scenari, d'impostazione prevalentemente militare, tra cui la guerra russo-giapponese del 1904, la guerra boera in Sud Africa e il nostro Risorgimento.

"crisi", una sorta di prolungato braccio di ferro al tavolo delle trattative fra due potenze – risolversi in mutamenti dei confini. Un esempio di come *Pride of Nations* sia un gioco sfaccettato, che premia equilibrio e visione d'insieme, più che una strategia centrata sulla conquista e sulla volontà di potenza pura e semplice. La vittoria, d'altra parte, viene assegnata sulla base dei punti prestigio accumulati turno dopo turno, punti che possono derivare da una molteplicità di fonti, tra cui spicca quella coloniale.

Il grande gioco dell'imperialismo viene gestito, nel titolo AGEOD, tramite una serie di carte-decisione che possono essere utilizzate, a fronte di un costo economico, per influenzare una determinata provincia, fino a renderla un protettorato e poi una colonia vera e propria: si tratta di finanziare spedizioni scientifiche, inviare l'esercito a debellare le rivolte dei nativi e, generalmente, costruire passo passo la propria influenza in un'area, in maniera molto realistica.

Fin qui, *Pride of Nations* pare aver realizzato i sogni proibiti di qualsiasi stratega da tastiera: scala globale, profondità senza pari e grande accuratezza nel riprodurre la realtà storica. In realtà, nella sinfonia di AGEOD si avvertono distintamente alcune note dolenti, anche piuttosto acute. La prima è la generale pesantezza del motore, che si riscontra in uno scrolling farraginoso della mappa e, soprattutto, nelle epocale lentezza del flusso di gioco. La campagna principale di *Pride of Nations* conta oltre 1.600 turni, ciascuno rappresentante quindici giorni di tempo storico e, tristemente, fino a cinque minuti di tempo di calcolo, anche su PC aggiornati. Un'attesa che diventa ben presto abnorme, e rende pressoché indispensabile munirsi di una rivista o di un libro – meglio, di un'intera bibliografia – da leggiucchiare mentre si attende che il programma compia le proprie erculee operazioni: noi consigliamo Jules Verne, per mantenere viva l'atmosfera vagamente steampunk del periodo. Con la pesantezza tecnica fa il paio quella della giocabilità, che il tutorial dozzinale non rende certo più digeribile.

Il risultato è un titolo che richiede un coraggio, una pazienza e una dedizione che, certo, ci si può attendere solo dagli appassionati più convinti.

Claudio Chianese

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno tra gli strategici a turni più complessi di questa stagione

È COME...
Il fratello laureato di *Victoria II*
Un wargame AGEOD innestato su una simulazione economica d'alta scuola

È PER...
I monarchi da tastiera convinti che il tempo e la pazienza siano i più grandi guerrieri.

info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com; www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.paradoxplaza.com/games/pride-of-nations**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU quad core 3 GHz, 4 GB RAM**
- Multiplayer **Play by mail**

- Profondità estrema
- Accuratezza storica
- Campagna epica...

- ... e lentissima
- Generale pesantezza del motore
- Tutorial inadeguato

La regina Vittoria regnò 63 anni: ve ne serviranno più o meno altrettanti per completare la campagna principale. Questo è l'ostacolo maggiore all'apprezzamento di uno tra i titoli di strategia più completi e profondi degli ultimi anni.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PROFONDITÀ
6	7	6	9	8	9

L'universo di *Return of the Shakturi* è punteggiato di cinture di asteroidi e nebulose.

Le battaglie spaziali di *Distant Worlds* sono rappresentate in maniera piuttosto stilizzata.

GENERE: STRATEGIA SPAZIALE

DISTANT WORLDS RETURN OF THE SHAKTURI

Code Force ci conduce ai limiti estremi della galassia.

IN INGLESE

***Return of the Shakturi* è disponibile solo in lingua inglese, e necessita della presenza di *Distant Worlds* sull'hard disk. Si tratta di un gioco complesso, la cui comprensione non sarà facilissima per i meno avvezzi alla lingua di Albione. Il titolo è attualmente acquistabile sul sito del publisher Matrix (www.matrixgames.com) in versione scatolata, oppure tramite digital download.**

SHAKTURI, QUESTI SCONOSCIUTI

Gli Shakturi sono una delle razze più violente e spietate dell'universo di *Distant Worlds*. Si tratta di insettoidi votati alla guerra, governati secondo i dettami della Via delle Tenebre, in grado di rappresentare una seria minaccia per tutta la galassia. A loro si oppongono i Mechanoid, una specie composta da intelligenze artificiali, devota alla Via degli Antichi. La premessa di *Return of the Shakturi* non è, a dire il vero, particolarmente interessante, ma rappresenta un'ulteriore opzione in un gioco che certo non lesina varietà.

A più di un anno di distanza da *Distant Worlds*, i tempi sono maturi per affrontare la prima espansione allo strategico spaziale firmato Code Force, capace di sorprendere per la pulizia delle meccaniche e la vastità della scala.

Si tratta di un titolo tecnicamente in tempo reale – ma fortemente dipendente dalla pausa attiva, in maniera simile a quanto accade in *Europa Universalis* – la cui enfasi è posta sulla macrogestione di un impero galattico, piuttosto che sui dettagli più minuti. Un approccio che si contrappone a quello adottato da pietre miliari del genere come *Master of Orion II* e *Galactic Civilizations II*, mentre si avvicina a quanto tentato, con scarso successo, da *Master of Orion III*. Il rischio, quando si sceglie questa via, è di non coinvolgere abbastanza il giocatore, restituendogli l'impressione che il programma stia, in effetti, giocando da solo. Il titolo di Code Force evita tale trappola, garantendo all'utente la gamma completa delle possibilità. In sostanza ogni aspetto può, infatti, essere gestito validamente dall'Intelligenza Artificiale, ma rimane comunque consentito riprendere il controllo del proprio impero nel giro di un clic, decidendo così dinamicamente dove e come intervenire.

A tale struttura ibrida, fondata sulla gestione assistita, si accompagna una scala inusitata anche per questo genere di giochi. Ci riferiamo a galassie con oltre 50.000 pianeti e decine di imperi, soffuse di un'atmosfera epica che non mancherà di irretire gli appassionati di Asimov e "Star Trek".
Le condizioni di ciascuna partita sono, altresì, impostabili liberamente: è possibile allestire un duello tra due razze tecnologicamente avanzate per il controllo di pochi pianeti, oppure diversificare per potenza ed estensione le fazioni in gioco, o ancora decidere in merito alla presenza di pirati e creature spaziali mostruose.

Al di là della personalizzazione, a colpire è il fatto che ogni galassia generata dal gioco tende a essere "viva": non semplice teatro delle nostre imprese, ma entità dotata di caratteristiche uniche e di una storia che si sviluppa nel corso della partita. Mentre le diverse razze colonizzano lo spazio e guerreggiano tra loro, mentre si formano alleanze, le navi commerciali – sulle quali non possiamo intervenire, se non indirettamente – proseguono incessanti sulle proprie rotte, l'economia cresce in maniera realistica, e le nostre flotte si imbattono in relitti spaziali, città perdute, razze ibernate sotto la superficie di pianeti lontani. In questo senso, *Distant Worlds* ricorda *Dwarf Fortess*, nella sua capacità di creare mondi vividi e coerenti.

> **"È una versione riveduta e corretta di *Distant Worlds*"**

Caratteristiche, queste, mantenute nell'espansione *Return of the Shakturi* che, però, si propone di focalizzare l'immensità della struttura attraverso l'introduzione di una storia – la cui presenza in una data partita è, ancora una volta, completamente opzionale. È la vicenda, quasi un cliché della fantascienza, di un'antica e misteriosa razza, gli insettoidi Shakturi appunto, un tempo dominatrice della galassia e poi scomparsa in circostanze misteriose, che ora torna bramosa di vendetta. In sostanza, la minaccia incombente degli Shakturi impone senso e finalità alle azioni del giocatore all'interno della più classica modalità "sandbox".

Oltre alle nuove dinamiche narrative, *Return of the Shakturi* si presenta come una versione riveduta e corretta di *Distant Worlds*, molto simile nelle meccaniche e nell'atmosfera generale, ma zeppa di miglioramenti. Primo fra tutti, figura il nuovo albero delle tecnologie, che

EDILIZIA PLANETARIA

Return of the Shakturi introduce, nel largo respiro di *Distant Worlds*, un elemento di dettaglio legato alle strutture planetarie. È ora possibile edificare sui mondi in nostro possesso fabbriche e difese di diverso genere, atte a migliorarne le potenzialità, laddove prima l'edilizia si sviluppava unicamente a livello orbitale. Certo, la scelta è meno ampia di quanto visto in *Galactic Civilizations II*: scudi planetari, cannoni difensivi, accademie e, infine, fabbriche robotiche e centri di clonazione, perfetti per chi voglia replicare le forze militari della Federazione del Commercio o della Repubblica in "Guerre Stellari". Risulta utile anche la possibilità di designare capitali regionali, in grado di ridurre la corruzione nelle colonie limitrofe.

GOVERNARE LA GALASSIA

Tra le peculiarità che distinguono le razze di *Distant Worlds*, il governo prescelto è tra le più importanti. Si va dalle società feudali fino alle democrazie, passando per le dittature militari. Ciascun governo influenza diversi aspetti della nazione, tra cui l'efficienza della ricerca e il livello di corruzione, oltre che i rapporti con le altre potenze. Esistono anche governi specifici, disponibili solo per alcune specie: la Tecnocrazia, per esempio, votata al perseguimento della conoscenza, e l'Utopia, accessibile alle razze più edoniste. Il governo in carica può, inoltre, essere sovvertito, al costo di una rivoluzione con il conseguente rischio di secessioni e crisi economiche.

Nel corso della nostra avventura galattica, ci troveremo di fronte a ritrovamenti di ogni genere.

La gestione di galassie tanto vaste diverrebbe ben presto un incubo logistico, senza l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale.

IL RITORNO DELL'ALA-X

In *Return of the Shakturi* fanno la propria comparsa i protagonisti indiscussi di tante saghe spaziali: i caccia monoposto. È possibile ricercare e montare sui vascelli un hangar preposto al loro alloggiamento, cosicché li si possa lanciare durante il combattimento. Le rapide navicelle si distinguono in due tipologie: caccia veri e propri e bombardieri, destinati all'attacco dei bersagli più grossi e corazzati.

TURISTI DELLO SPAZIO

Tra le fonti di guadagno disponibili in *Distant Worlds* figura, curiosamente, il turismo. Pare, infatti, che tutte le razze dell'universo condividano le aspirazioni dei vacanzieri nostrani: ovvero, spendere fino all'ultimo centesimo in alberghi alla moda, preferibilmente davanti a paesaggi da sogno. Costruire strutture turistiche nei pressi di buchi neri e stelle di rara tipologia è un ottimo modo per rimpinguare le finanze imperiali.

introduce a una ricerca più vasta e complessa ed è dotato di differenti rami secondo la razza prescelta. Tra le tecnologie inedite figurano quelle relative ai caccia e alle portaerei, prima assenti, che aggiungono una nuova dimensione agli scontri.

Meno appariscenti, ma altrettanto importanti, i mutamenti a livello d'interfaccia – uno degli elementi meno riusciti del predecessore – che si risolvono in un accesso più rapido a gran parte delle azioni di gioco e all'introduzione di una serie di liste informative. Nulla di nuovo, invece, a livello tecnico; osservate da lontano, le due dimensioni di *Distant Worlds* incantano ancora per dimensioni e impatto visivo del mondo di gioco, ma uno sguardo più ravvicinato basta a spezzare l'incantesimo: lo stile grafico è piuttosto anonimo, tanto per navi e pianeti quanto per l'interfaccia, che ha un vago retrogusto da foglio di lavoro Excel. Le musiche paiono leggermente migliori, senza, però, essere davvero ispirate.
In definitiva, *Return of the Shakturi* è quanto di meglio ci si sarebbe potuti aspettare da un'espansione che non mirasse a stravolgere il titolo originale. Se non avete apprezzato *Distant Worlds* – e non è facile acquisire il palato adatto per un gioco così lontano dai consueti dogmi della microgestione – difficilmente cambierete idea. D'altra parte, se il prodotto Code Force vi è sfuggito al primo giro, questa è un'ottima occasione per rimediare.

Claudio Chianese

IN 50 PAROLE

COS'È...
Uno strategico spaziale di ampio respiro

È COME...
Master of Orion III nel migliore dei mondi possibili; *Galactic Civilizations II*, ma senza microgestione

È PER...
Chi ama governare la galassia senza perdersi nelle minuzie.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Code Force** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.matrixgames.com** ■ Prezzo **€ 18,99 (download), € 25,99 (scatola)** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 32 MB, 500 MB HD, *Distant Worlds*, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 2 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Galassie vastissime
- Possibilità di dosare il livello di dettaglio
- Numerose opzioni di personalizzazione

- Sviluppo planetario ancora limitato
- Difficile adattarsi alla macrogestione
- Ricerca di stampo prettamente militare

***Return of the Shakturi* è un'espansione confezionata a dovere, che puntella le manchevolezze del titolo originale e ne conserva le eccellenze. Difficile dire se il titolo Code Force rappresenti le migliori possibilità del genere, ma è di certo un ottimo gioco.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PROFONDITÀ
6	6	7	8	8	8

■ Cliccando in un punto a caso dello scenario, all'interno di una certa area verranno indicati i punti di interazione.

OFFERTA IMPERDIBILE

Il primo episodio di *Puzzle Agent* è in vendita su Steam al prezzo di soli 4,95 euro, che ne rende pressoché obbligatorio l'acquisto qualora si fosse interessati a giocare *Puzzle Agent 2*. Sebbene la serie possa essere definita un "semplice" contenitore di rompicapi, è comunque consigliabile giocare i due episodi in ordine, per godere a pieno della trama.

GENERE: AVVENTURA ENIGMISTICA

NELSON TETHERS – PUZZLE AGENT 2

Nuove risposte per vecchi misteri, a Scoggins!

IN INGLESE

Il gioco è disponibile soltanto in inglese, che è la lingua proposta dal doppiaggio e dal testo a schermo. Iniziare a giocare senza una discreta padronanza del linguaggio rischia di rivelarsi una pessima idea, poiché non si sarebbe in grado di comprendere le istruzioni per la risoluzione degli enigmi. Oltre che su Steam, il gioco può essere acquistato anche sul sito Internet di Telltale www.telltalegames.com

IN 50 PAROLE

COS'È...

Una raccolta di enigmi con una trama cinematografica

È COME...

Professor Layton, ma per PC!

È PER...

Gli appassionati della "Settimana Enigmistica"

UN anno fa, dopo aver provato il primo *Puzzle Agent*, ci chiedevamo se il buffo esperimento di Telltale (a metà fra un cortometraggio di animazione e una raccolta di rompicapi) si sarebbe rivelato solo un ben congegnato divertissement dell'animatore Graham Annable – che firma lo stile grafico e la storia del gioco – o qualcosa di più.

L'uscita del secondo episodio non risponde solo a questa domanda, ma anche ad alcuni degli interrogativi rimasti in sospeso alla fine del primo capitolo, che vedeva il protagonista impegnato a risolvere una serie di rompicapi e il mistero della presenza di strani gnometti rossi nascosti fra le nevi nei dintorni di Scoggins.

Se *Puzzle Agent* doveva fare i conti con l'inevitabile paragone con il *Professor Layton* di Nintendo, *Puzzle Agent 2* si confronta con l'ottima impressione (mista a una certa dose di sorpresa e, grazie alla trama dai risvolti thriller, inquietudine) suscitata dal suo predecessore. Ci piacerebbe poter dire che il duello è stato superato senza difficoltà dalle nuove avventure di Nelson Tethers, ma non è così. Complice il venir meno dell'effetto novità di cui sopra e complici, anche, rompicapi inferiori sia in numero, sia in varietà, *Puzzle Agent 2* è un gioco che diverte ma che risulta meno sorprendente dell'episodio di debutto.

Restano immutati, invece, altri pregi e difetti che accomunano la serie: lo stile grafico che

> "Meno sorprendente dell'episodio di debutto"

richiama il tratto di matita tipico degli illustratori è, ancora una volta, gradevole da vedere e particolarmente espressivo; i dialoghi sono essenziali ma ben scritti; le musiche accompagnano la narrazione in maniera efficace e convincente. Purtroppo, le stringate spiegazioni di alcuni puzzle non riescono sempre a fornire al giocatore tutte le informazioni necessarie per la risoluzione. Risultato: troppo spesso si rischia di sottoscrivere una soluzione che poi si rivelerà sbagliata, rovinandosi la media del giudizio finale.

A proposito di finali, quello di *Puzzle Agent 2* lascia, ancora una volta, spazio all'eventuale realizzazione di un terzo episodio, che ci auguriamo saprà proporre enigmi maggiormente equilibrati e diversificati e, magari, avrà luogo in un'ambientazione del tutto diversa, così da portare una sferzata di novità a un intreccio che è stato già spremuto all'osso.

Elisa Leanza

ROMPICAPO DI NOME E DI FATTO?

Se, dal punto di vista della narrazione, *Puzzle Agent 2* è più deboluccio rispetto al primo episodio, qualche segno di cedimento si avverte anche per quanto riguarda gli enigmi. La formula è la stessa: ogni "problema" viene introdotto da una breve spiegazione e per ciascun quiz sono disponibili fino a tre aiuti (al costo, ciascuno, di una delle gomme da masticare raccolte in giro). Il livello medio degli enigmi è abbastanza abbordabile e la reale difficoltà consiste, spesso, nel riuscire a interpretare correttamente le istruzioni.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.telltalegames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,8 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 3 GB RAM, Scheda 512 MB**
- Multiplayer **No**

■ Trama discreta
■ Grafica originale
■ Buon doppiaggio

■ Breve durata
■ Istruzioni poco chiare
■ Enigmi poco equilibrati

La delusione provata giocando *Puzzle Agent 2* non deriva da una qualità insufficiente, quanto dalle aspettative alimentate dal primo episodio. I misteri hanno perso un po' di attrattiva e gli enigmi avrebbero bisogno di una marcia in più.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	8	7	6	6	7

Non sono presenti solo rompicapi cervellotici, ma anche "giochi nel gioco" che sfruttano lo stile 8-bit.

Alla fine di ciascun livello, si usano i pezzi di puzzle raccolti per "ricostruire" il piccolo pianeta.

A CACCIA DI AIUTI

Può capitare di non riuscire proprio a trovare quell'ultimo oggetto che serve per completare una serie e poter, così, attivare un meccanismo. In questi casi, ci si può rivolgere al pulsantone degli aiuti, ma solo a patto di averlo prima "riempito" andando a caccia degli insetti blu che ronzano in abbondanza in giro per gli scenari. Tutto sommato, è un equilibrato compromesso: OK l'aiutino, ma un po' bisogna guadagnarselo!

DI POCHE PAROLE

I dialoghi e il testo a schermo del gioco sono, se non addirittura assenti, particolarmente ridotti. Ma le immagini e l'interfaccia sono talmente essenziali ed efficaci, da rendere pressoché inutili ulteriori commenti. Sulla destra dello schermo, in alto, si trova il pulsante degli aiuti, che si riempie catturando gli insetti indicati. Sotto, appare la colonnina degli obiettivi, che indica il numero e il tipo di oggetti da trovare e si espande passandoci sopra con il puntatore del mouse, in modo da rendere visibile anche un'immagine del meccanismo su cui vanno, poi, utilizzati gli elementi raccolti.

GENERE: AVVENTURA/PUZZLE GAME

THE TINY BANG STORY

Un pianeta da ricostruire con pezzi di puzzle e rompicapi.

PER il suo debutto ufficiale nel mondo dei videogiochi, Colibrì Games ha deciso di seguire la medesima strada di una delle realtà più interessanti degli ultimi anni.

Stiamo parlando di Amanita Design, la società ceca indipendente che ha dato vita a piccole, luminose perle come i due episodi di *Samorost* e il delizioso *Machinarium*. Ciò che lega le esperienze di entrambi i team è la predilezione per avventure/rompicapi con un tocco più o meno marcato di malinconia e dagli stili grafici e strutture di gioco del tutto peculiari. Probabilmente, per giocare un degno seguito spirituale di *Machinarium* dovremo attendere ancora un po', perché *The Tiny Bang Story* possiede solo alcune delle carte in regola per offrire un'esperienza di così alto livello e pecca, soprattutto,

> "Un sogno popolato di strani personaggi"

quanto a spessore e unitarietà. Il gioco prende le mosse dalla disgregazione di un piccolo pianeta in una serie di pezzi di puzzle: per proseguire nei vari livelli, si devono recuperare tutti i tasselli sparsi e ritrovare un certo quantitativo di altri oggetti (mele, viti, lampadine) indispensabili per attivare il funzionamento di specifici macchinari e accedere a rompicapi di vario tipo.

The Tiny Bang Story è un misto fra un'avventura grafica molto essenziale, un tipico gioco di "ricerca degli oggetti nascosti" (in cui occorre aguzzare la vista) e una raccolta di enigmi. Il risultato è un titolo straniante nella struttura e nell'ambientazione, meno toccante di quella di *Machinarium* ma talmente sui generis da sembrare onirica: un sogno popolato di strani personaggi in cui nulla pare avere un senso, ma in cui ci si muove con naturalezza senza farsi troppe domande.

The Tiny Bang Story può rientrare di diritto nella categoria dei cosiddetti casual game, perché è immediato, semplice e, una volta armati di pazienza e colpo d'occhio, discretamente breve da portare a termine.

Eppure, a dispetto di tanta leggerezza, il gioco cattura l'attenzione mantenendola costante dall'inizio alla fine, con la complicità di scenari realizzati come se fossero fiabe per bambini d'altri tempi ed enigmi ben diversificati. Il tempo si dilata e, una volta arrivati alla fine, non ci si chiede come sia stato possibile "resistere" giocando un titolo apparentemente privo di struttura e trama. Semmai, si resta un po' delusi di essersi svegliati.

Elisa Leanza GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN INGLESE

Il gioco è disponibile in inglese, ma i dialoghi sono completamente assenti, mentre il testo a schermo è ridotto ai minimi termini. Gli enigmi e gli elenchi di oggetti da cercare sono visualizzati in maniera efficace da un'interfaccia che rende immediatamente chiari i rapporti di causa effetto fra elementi e macchinari.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un viaggio in un mondo strano e fantastico, in cui si va a caccia di oggetti e si affrontano enigmi

È COME...
Un misto fra uno shareware in stile "hidden object" e un'avventura grafica

È PER...
Chi ha la vista d'aquila e una mente altrettanto affilata.

info ■ Casa **Colibrì Games** ■ Sviluppatore **Colibrì Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.colibrigames.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,5 GHz, 512 GB RAM, Scheda video, 180 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

- Semplice e "leggero"
- Grafica piacevole
- Musiche d'atmosfera

- Breve durata
- Ci vuole colpo d'occhio!
- Trama minima

Un gioco da provare non solo come momento di pausa negli orari di lavoro, ma anche per permettere ai più esperti di concedersi una vacanza mentale da quei titoli "ingombranti" dal punto di vista di trama, suoni, dialoghi e immagini.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	6	7	6

Spesso il gioco di squadra è fondamentale.

Le sacche di sangue possono essere usate come esca per attirare lontano i morti viventi.

PERSONAGGI STRATEGICI

In *Trapped Dead* incontreremo sei personaggi, ciascuno con una barra della salute e una della stamina. Quest'ultima si ricarica dopo gli sforzi fisici, mentre la prima richiede cure adeguate per essere ripristinata. Le altre caratteristiche (forza, precisione, primo soccorso e agilità) differenziano i protagonisti, attribuendo loro delle abilità in cui si distinguono.

GENERE: RTS/AZIONE

TRAPPED DEAD

Zombi, strategia e azione: un trio che può funzionare. Oppure no?

UN BUNKER ESCLUSIVO

Il bunker dell'ospedale di Hedge Hill è l'unico posto sicuro di tutta la città. Al termine di ogni livello vi si può sostare per scegliere il livello successivo da giocare o per selezionare i personaggi (o il personaggio) con cui affrontare la missione. Qui è anche possibile gestire gli inventari delle unità, spostando gli oggetti da un eroe all'altro oppure lasciandoli nel bunker.

IN INGLESE

Dopo aver debuttato sul suolo tedesco, *Trapped Dead* ha imparato a parlare inglese, favorendo chi conosce anche solo le basi di questa lingua. Il gioco può essere acquistato su GamersGate (www.gamersgate.com).

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un tributo agli zombi-movie degli Anni '70 – '80

È COME...

I primi quattro titoli della serie *Commandos* per la parte strategica, oppure *Left 4 Dead* per quella improntata all'azione e alla modalità cooperativa

È PER...

Chi ama gli zombi più di un RTS.

GLI zombi possiedono un'intelligenza primitiva, sono feroci, assetati di sangue e di carne umana, camminano lentamente e senza grazia. Quelli di *Trapped Dead* sono la fedele riproduzione di tale modello, e il titolo di Headup può essere considerato un tributo agli zombi-movie.

In questo caso, però, il risultato non è memorabile. Mike Reed, il primo dei sei personaggi che potremo utilizzare man mano che avanzeremo nel gioco, si trova alle porte di una cittadina del Kansas disseminata di cadaveri e zombi arrabbiatissimi. Gli obiettivi vengono chiariti con precisione incontrando anche gli altri personaggi, ma lo scopo primario è sopravvivere, perché basterà la morte di un solo membro del nostro manipolo a decretare il fallimento dell'impresa.

Trapped Dead è il risultato di una miscela votata alla strategia, sia per la visuale isometrica, sia per l'interfaccia, semplice e funzionale, che consente di selezionare velocemente le unità e gestirne l'inventario. L'approccio tattico è però limitato, quasi a favorire gli scontri diretti e l'azione.

Sin dalle prime fasi di gioco ci si accorge che *Trapped Dead* presenta dei gravi difetti tecnici. Alcuni bug sono stati risolti da una patch già disponibile, mentre altri persistono con il rischio di pregiudicare gravemente l'esito della partita: personaggi che sbagliano strada o si bloccano inspiegabilmente, oggetti che scompaiono sotto alcune superfici, ritardo nella risposta ai comandi e altri errori meno gravi. L'Intelligenza Artificiale degli zombi sembra essere facilmente aggirabile proprio per il loro status di morti viventi che percepiscono limitatamente immagini, suoni e l'odore del sangue, mentre quella delle nostre unità è praticamente assente, dato che non sono neppure in grado di ricaricare automaticamente l'arma quando esauriscono le munizioni. Il gioco ne risulta appesantito, perché, come scrivevamo, non sempre si può adottare una strategia per evitare un combattimento sproporzionato, proprio a causa della struttura dei livelli più idonea a un titolo d'azione. In queste situazioni finiscono per dominare la monotonia degli avversari, la lentezza del ritmo e, ancora una volta, le carenze tecniche. Le zone preposte al salvataggio, poi, sembrano collocate senza criterio: alcune troppo lontane, altre troppo vicine fra loro, oppure inutilizzabili perché affollate di avversari impossibili da affrontare se non con un approccio da sparatutto.

> "Favorisce gli scontri diretti e l'azione"

Tralasciando il comparto grafico, nel complesso sufficiente, ma datato e impreciso, fa piacere avere la possibilità di affrontare *Trapped Dead* in multiplayer, scegliendo se condividere l'esperienza cooperativa in LAN o su Internet. Purtroppo, però, i server sono poco frequentati, almeno al momento di stendere questa recensione.

Simona Maiorano

info ■ Casa **Meridian4** ■ Sviluppatore **Headup Games, Crenetic Studios** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.gamersagate.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.trappeddead.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 2 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+ Interfaccia semplice
+ Buona visuale di gioco
+ Gli zombi, se vi piacciono

− Imprecisioni tecniche e bug fastidiosi
− Zone di salvataggio collocate male
− Poca strategia e poca azione

***Trapped Dead* può essere un RTS, un titolo d'azione, o addirittura entrambi. Tuttavia, non riesce a realizzarsi completamente in nessuno di questi generi, e la miscela è instabile per via dei difetti tecnici che affliggono l'esperienza di gioco.**

5½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	6	5	6	5	7

Il multiplayer sarebbe il lato migliore del gioco, se i server fossero più popolati.

IN ITALIANO

Il gioco è interamente tradotto e doppiato, ma la traduzione fa acqua da tutte le parti, specie per quel che riguarda le descrizioni delle missioni, che spesso sembrano trascritte da uno straniero che mastica un po' di italiano.

GENERE: COMBATTIMENTO AEREO

AIR CONFLICTS SECRET WARS

La guerra segreta di Koch Media vola sui nostri PC.

VOLARE NEL DESERTO

In *Air Conflicts: Secret Wars* c'è una buona modalità multiplayer, valida controparte della campagna in singolo, con deathmatch a squadre per otto piloti e modalità a obiettivi. Il problema, purtroppo, è che i server sono deserti: abbiamo provato a collegarci in varie fasce orarie, ma non abbiamo mai trovato più di tre utenti connessi. Non è certo un problema del gioco, ma chi punta alle partite online dovrà far leva sulla possibilità di sfidare gli amici via LAN.

UN tempo, il mondo dei PC pullulava di simulatori di volo per tutti i palati, dai più semplici a quelli che richiedevano lo studio di manuali d'istruzioni delle dimensioni di "Guerra e Pace".

Di recente, complice la popolarità di altri generi, il volo è diventato una nicchia più piccola, saturata da pochi simulatori per veri appassionati, e costellata di tentativi di trovare una quadratura del cerchio che renda la giocabilità adatta ai neofiti (e, in generale, al popolo delle console) e appagante per i professionisti. Negli ultimi anni, abbiamo visto alcuni validi tentativi, per poi assistere a un sostanziale appiattimento del genere, finito nel dimenticatoio in favore di RTS e FPS. *Air Conflicts: Secret Wars* cerca di riportare in auge i duelli aerei, con una serie di missioni centrate sulla vita di una bella pilota, figlia di un asso della prima guerra mondiale, che si trova a combattere per varie fazioni durante l'occupazione nazista.
Il gioco offre due tipi di esperienze: una arcade, con controlli

> "Rimedia alle sue pochezze con una lunga campagna"

molto semplici, e una definita "simulativa", che aggiunge un livello di complessità alle manovre, ma che consente comunque di violare le leggi della fisica newtoniana.

Il tutto si consuma con una gradevole visuale in terza persona e con una lunga campagna che alterna assalti, combattimenti e persino sezioni stealth.
Air Conflicts si lascia giocare, dall'inizio alla fine, nonostante

la trama modesta e la grafica di bassa qualità, e si guadagna una sufficienza rimediando alle proprie pochezze con una lunga campagna, varia al punto giusto. Mentiremmo, però, se dicessimo che c'è stato anche un singolo momento in cui siamo rimasti incollati alla sedia, catturati dall'atmosfera, dalla bellezza delle ambientazioni o dalla taratura delle dinamiche di gioco.

Sebbene non ci siano scivoloni colossali, eccezion fatta per una traduzione italiana piena di errori, non ci sono neanche pregi che facciano spiccare *Air Conflicts: Secret Wars* sugli altri titoli, anche se consideriamo il suo prezzo.

Fabio Bortolotti

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di volo da combattimento

È COME...
I *Blazing Angels* di Ubisoft, ma con una marcia in meno

È PER...
Chi vuole volare ed è capace di accontentarsi.

info ■ Casa **Koch Media** ■ Sviluppatore **BitComposer** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.airconflicts.net**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **Core 2 Duo, Scheda 3D 128 MB, 9 GB HD, 1 GB RAM**
- Sistema Consigliato **Scheda 3D 256 MB, Controller analogico o cloche**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Campagna lunga
- Missioni varie
- Due sistemi di controllo

- Grafica scadente
- Traduzione da rivedere
- Online non popolato

Un gioco che svolge il proprio mestiere senza stupire per la sua qualità e le sue innovazioni. Una campagna lunga e abbastanza varia fa perdonare le tante pochezze tecniche di *Air Conflicts: Secret Wars*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	CAMPAGNA E MISSIONI
4	5	7	7	6	7

Alcune delle immagini che abbiamo catturato sono diventate istantaneamente lo sfondo del nostro desktop.

In alcuni momenti, *Proun* sembra più uno screen saver che un gioco.

SCHERMO CONDIVISO
Volendo, potrete sfidare degli amici, su un singolo computer, con uno schermo condiviso per un massimo di quattro giocatori. È caotico, competitivo e innegabilmente divertente.

GENERE: CORSE ASTRATTE

PROUN

Quando l'astrattismo è una corsa contro il tempo.

IN INGLESE
Proun è tutto in inglese, ma il testo è così poco che potreste godervelo appieno anche senza saper leggere e scrivere. Invece, nonostante non ci siano avvisi espliciti, il gioco è così veloce che potrebbe causare problemi ai soggetti fotosensibili.

SE Mondrian, Klee e Kandinsky fossero ancora tra i vivi, la visione di *Proun* li lascerebbe senza parole.

L'amore per l'astratto, la ricerca del bello al di fuori della realtà, il trionfo delle geometrie e degli accostamenti cromatici… in questo gioco indie, sviluppato nell'arco di sei anni da un singolo programmatore, c'è un vero e proprio omaggio videoludico alla loro estetica e ai loro ideali artistici. È uno dei rari casi in cui l'eterna disputa sul valore artistico del nostro hobby ha una risposta semplice: *Proun* è stato esposto in svariate gallerie d'arte, come esperimento a cavallo tra immagini in movimento, interattività e astrattismo. Insomma, è quasi definibile come arte nel senso classico del termine, con la differenza che, per nostra fortuna, è anche divertente da giocare.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN VERO AFFARE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Si tratta, nonostante le apparenze, di un gioco di corse nel quale una pallina colorata sfreccia in equilibrio su un tubo, muovendosi lateralmente per evitare gli ostacoli. Dimenticate la forza di gravità: rimarrete sempre attaccati al tubo e, grazie all'inquadratura, non vi troverete mai a guardare il mondo a testa in giù. Il punto di vista della pallina, in pratica, è sempre fisso in mezzo allo schermo, e a ruotare è solo il paesaggio, che per questo motivo dà vita a un costante caleidoscopio di colori. L'unico obiettivo è evitare di rallentare, schivando gli ostacoli e limitando al minimo i cambi di traiettoria. Ogni rotazione, infatti, frena lievemente il cammino della pallina, incoraggiando il giocatore a fare economia di movimenti, prestando attenzione alle tante finezze di un level design originale e ispirato.

> "È veloce, impegnativo e appagante"

Proun è veloce, impegnativo e appagante, e punta tutto sulla precisione dei controlli, grazie a cinque livelli di difficoltà, e sulla corsa all'high score, con un solido sistema di classifiche online. Il vero difetto è che i contenuti, pur essendo sopraffini, sono pochi, e pur essendo ampiamente rigiocabili ci hanno lasciato insoddisfatti. È forse questa la chiave di un'opera d'arte?
Non sta a noi dirlo, ma abbiamo grandi aspettative per la possibilità di creare nuove piste (con 3D Studio Max e i tool forniti da *Proun*), che permetterà a una comunità in rapida crescita di supplire a tale mancanza. Certo è che, per quello che costa, non provare *Proun* sarebbe un peccato.

Fabio Bortolotti

IL PREZZO È GIUSTO
Quanto vale un gioco come *Proun*? Il lungimirante sviluppatore ha deciso di lasciare a voi il compito di rispondere a questa domanda.
Il gioco completo, sbloccato e senza limiti è scaricabile direttamente dal sito ufficiale, senza trucchi e senza inganni. Il motto è "paga quanto vuoi": se, dopo aver provato *Proun*, deciderete che lo sviluppatore si merita qualcuno dei vostri euro, potrete tornare sul sito e donare quanto volete. Così facendo, vi porterete a casa un percorso extra, e avrete supportato attivamente un giovane programmatore di talento.

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un gioco di corse all'insegna dell'astrattismo

È COME...
Un incrocio tra *Marble Madness* e *TrackMania*

È PER...
Chi cerca l'arte, che sia videoludica o no.

info ■ Casa **Indipendente** ■ Sviluppatore **Joost van Dongen** ■ Distributore **Joost van Dongen** ■ Link **www.proun-game.com** ■ Prezzo **"a piacere"** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.proun-game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **PC con Windows XP, Vista o 7**
- Sistema Consigliato **Una scheda recente e un processore potente consentono di giocare in alta risoluzione con AA al massimo**
- Multiplayer **4 persone, schermo condiviso**

- Innegabilmente artistico
- Veloce e impegnativo
- Ottimo level design

- Poche "piste"
- Un po' difficile
- Non per tutti i palati

Un gioiellino indipendente, bello, artistico e divertente. Le piste disponibili sono proprio poche, ma la rigiocabilità e la possibilità di provare tracciati creati dalla comunità garantiranno a *Proun* un futuro luminoso.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	MULTIPLAYER
9	8	8	6	9	8

■ Nella modalità Dark non è possibile vedere dove si trovano le caverne: riservata agli esperti.

■ La zona grigia in alto indica una falda acquifera chiusa: i nostri Nani non rischieranno più di bucarla per sbaglio.

IL CODICE DEL SAPERE

In *Dwarfs!?* è presente una comoda enciclopedia, chiamata Codex, che illustra in dettaglio funzionalità, tattiche base e nemici presenti nel gioco. L'apprezzabile aggiunta di filmati esplicativi rende più chiare anche le operazioni più complicate, come la chiusura delle vene laviche.

GENERE: PUZZLE

DWARFS!?

Hey-oh, hey-oh, andiamo a scavar!

LA DIFESA DEI NANI

Quello dei tower defense è uno dei generi più in voga degli ultimi tempi e anche *Dwarfs!?* non si esime dal rendergli omaggio. La trovata originale è che saranno i nostri Nani a creare (pagando, naturalmente) il percorso seguito dalle unità nemiche verso la nostra base. Un modo simpatico di variare una formula vista e rivista.

IL primo impatto con *Dwarfs!?*, puzzle game indie disponibile su Steam, lascia un po' interdetti: la confusionaria schermata principale non aiuta a orientarsi e ci si mette un po' solo a capire quale delle tante modalità è considerata il fulcro del gioco.

Contrariamente a quanto il nome potrebbe far supporre, infatti, la modalità Campagna è solo una (breve) sequenza di sfide con regole particolari, mentre il gioco "base" è chiamato Arcade. Lo scopo di questa modalità, in linea con il suo titolo, è quello di fare più punti senza, nel contempo, perdere la propria base. Esistono molti modi per far salire il punteggio in *Dwarfs!?*: esplorare la mappa, recuperare i minerali sparsi per il livello, sconfiggere nemici e rendere "sicure" le vene d'acqua e di lava scoperte dai nostri Nani costruendovi attorno delle mura indistruttibili. Sarà possibile, inoltre, ottenere ingenti bonus completando particolari "obiettivi" durante una partita, per esempio raccogliendo determinate quantità di minerali o uccidendo boss, come gli infidi sciamani Goblin.

> "Il ritmo di gioco di *Dwarfs!?* è a dir poco frenetico"

Il giocatore non può controllare i propri Nani in maniera diretta: per dare ordine alle imprevedibili traiettorie di scavo scelte dalla I.A., si dovranno utilizzare delle frecce da disporre sulla mappa. Tali indicazioni, però, non sono gratis e impongono un minimo di calcolo costi/benefici. Oltre ai Nani scavatori, sarà possibile addestrare dei guerrieri, addetti alla difesa della propria base. Pur essendo un puzzle game, il ritmo di *Dwarfs!?* è a dir poco frenetico: già con una trentina di Nani sulla mappa, riuscire a tamponare i problemi generati delle loro incaute scorribande sarà più questione di destrezza manuale, che di strategia. È comunque presente la possibilità di scegliere il livello di difficoltà più adatto alla propria abilità.

Il principale problema di *Dwarfs!?*, probabilmente, è la sua identità poco definita. Le numerose modalità di gioco, pur risultando varie e moderatamente interessanti, non aiutano a caratterizzare *Dwarfs!?* in maniera precisa, complice una modalità principale divertente, ma non esageratamente profonda. D'altro canto, *Dwarfs!?* si lascia giocare piacevolmente e la presenza di numerosi obiettivi di Steam e le classifiche online daranno ai giocatori più accaniti più di un motivo per avventurarsi ripetutamente nelle miniere casuali di *Dwarfs!?*. La nostra speranza è che Power of 2 decida di espandere il valido, ma un po' limitato, concept di *Dwarfs!?* con dei DLC o in un eventuale seguito.

Marco Calcaterra

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN INGLESE

***Dwarfs!?* è al momento disponibile unicamente in lingua inglese: la presenza di filmati nel Codex, però, rende abbastanza chiara ogni sfaccettatura del gioco anche per chi non conosce l'idioma di Albione. Si può acquistare su Steam (http://store.steampowered.com) e, per chi è a caccia di achievement, frutta 19 risultati.**

IN 50 PAROLE

COS'È...
Un puzzle game 2D in tempo reale con Nani e miniere

È COME...
Un mix fra *Dwarf Fortress*, *Lemmings* e i tower defense

È PER...
Chi apprezza le idee originali, senza dare troppo peso alla forma.

info ■ Casa **Tripwire Interactive** ■ Sviluppatore **Power of 2** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.dwarfs-game.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1,7 GHz, 1 GB RAM, 250 MB HD, Scheda 3D DX 9, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,7 GHz, 1 GB RAM, 250 MB HD**
- Multiplayer **No**

■ Meccanica di gioco originale
■ La sfida al punteggio è stimolante
■ "Faccio l'ultima e poi spengo"

■ Un po' limitato, nonostante le molte modalità
■ Ripetitivo
■ Elementi arcade spesso predominanti

***Dwarfs!?*, pur sfruttando elementi già visti in altri giochi, risulta migliore della somma delle sue parti. Ad apprezzarlo sarà soprattutto chi ama battere il proprio punteggio e chi, in un puzzle game, non disdegna la presenza di elementi d'azione.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
6	7	7	7	7	8

Terraria offre l'opportunità di costruire ed esplorare seguendo i propri ritmi.

AL CALAR DEL SOLE...

In *Terraria* è presente un ciclo giorno/notte che influenza l'ambiente circostante. Quando la luna è alta nel cielo, nuove tipologie di nemici (fra cui gli immancabili zombi) verranno a darvi la caccia,. Ricordate di portare sempre con voi una buona quantità di torce da piazzare per illuminare l'ambiente, e tenetevi pronti a respingere orrori volanti, Non Morti e altre ripugnanti creature.

GENERE: GDR/AVVENTURA/SANDBOX

TERRARIA

Conquistare il mondo con ascia, piccone e martello.

TUTTO IN INGLESE

***Terraria* è completamente in inglese. Pur non conoscendo la lingua d'Albione non dovreste comunque incontrare problemi nel comprendere le meccaniche principali, data la scarsa mole di testo e la natura del gioco.**

IN 50 PAROLE

COS'È...

Un titolo da giocare da soli oppure online, esplorando, costruendo, scavando e migliorando il proprio personaggio

È COME...

Minecraft
Survivors of Ragnarok

È PER...

Chi apprezza la libertà, incastonata in meccaniche di gioco definite e dal retrogusto GdR.

LA sensazione di libertà unita alla confusione che si prova all'interno di un mondo tutto nuovo, generato casualmente; gli strumenti a disposizione: un piccone e un'ascia.

Comincerete così la vostra avventura in *Terraria*; visuale laterale, animazioni e sprite che riportano alla mente giochi del passato, e un forte punto in comune con un altro prodotto indie, *Minecraft*: la capacità di risvegliare la gioia della scoperta unita all'arte di arrangiarsi, costruendo strutture come case, torri, o una serie di tunnel sotterranei.

In breve tempo, avrete appreso il funzionamento di tutte le meccaniche implementate in *Terraria*: scavare posizionando il cursore sui blocchi, gestire l'inventario, creare equipaggiamento o materiali grazie a un sistema semplice, ma profondo, eliminare i numerosi nemici e, in generale, esplorare, collezionare e progredire al ritmo che più vi aggrada. Questi ultimi fattori rappresentano uno dei motori che vi spingeranno sempre più in profondità, verso metalli rari, ideali per la produzione di corazze e armi capaci di fronteggiare tanto i mostri insignificanti quanto i boss che troverete insediati all'interno di veri e propri dungeon. Insomma, elementi GdR come la progressione del personaggio, saldati a un sistema di costruzione e creazione che stimolerà la vostra fantasia. Non mancano nemmeno i Personaggi Non Giocanti, pronti a offrirvi i loro servigi

> "Visuale laterale, animazioni e sprite che ricordano i giochi del passato"

una volta soddisfatti alcuni requisiti. *Terraria*, però, presenta qualche fastidioso difetto. Il sistema di combattimento, per esempio, si dimostra ben lontano dalla perfezione, e l'eccessiva quantità di creature da eliminare infastidisce in breve tempo. Cliccando con il mouse, l'arma in vostro possesso effettuerà un colpo diretto o ad arco, sempre uguale, banalizzando anche gli scontri più difficili e rendendoli spesso una fiera del clic. Un'ulteriore critica va mossa alla relativa limitatezza delle strutture che andrete a costruire: potrete sbizzarrirvi creando pareti, candelieri e molto altro, ma l'assenza di strumenti più complessi si fa sentire.

Tali mancanze non minano un titolo capace di appagare, specialmente se giocato online insieme a qualche amico, utilizzando i personaggi creati in modalità single player. Se il comparto grafico non rappresenta tutto per voi, potreste ritrovarvi a perdere la cognizione del tempo scavando tunnel verso profondità ignote, alla ricerca di ricchezze e fortuna, apprezzando un'atmosfera surreale quanto quella che si respira leggendo i romanzi di Lovecraft.

Antonio Colucci

I PRIMI PASSI

Le cose da fare, una volta creati il personaggio e il mondo di gioco, sono poche, ma fondamentali: abbattere gli alberi per accumulare legname, scavare per collezionare blocchi di diverso materiale e costruire un primo rifugio che possa mettervi al riparo da creature poco amichevoli. Premendo il tasto ESC (consigliamo di riassegnare al tasto E) aprirete l'inventario e la lista di oggetti fabbricabili. Piazzando un workbench, avrete modo di ampliare immediatamente il catalogo di strumenti forgiabili, e affiancando a esso la fornace e l'incudine andrete a costruire una lunga serie di oggetti, partendo dai materiali trovati in giro per il mondo. Scavando tunnel sotterranei raggiungerete cave che possono contenere casse colme di rarità e altri materiali, utili a creare picconi più efficaci e veloci, armi e corazze di qualità superiore, e altro ancora. Con un po' di fortuna, inoltre, troverete potenziamenti permanenti ai vostri punti vita (il numero di cuori). Arrivati a questo punto, non vi resterà che continuare l'avventura, costruendo, scavando, fino ad arrivare in luoghi dall'aspetto... infernale.

info ■ Casa **Re-Logic** ■ Sviluppatore **Re-Logic** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.terraria.org**

specifiche tecniche

- Sis. Min. **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 200 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

■ Grande libertà
■ Elementi GdR ben integrati
■ Esplorazione appagante

■ Sistema di combattimento monotono
■ Nemici fastidiosi
■ Potenzialità inespresse

***Terraria* riesce a catturare l'attenzione per ore, grazie a meccaniche di gioco semplici ma appaganti. Qualche difetto e delle potenzialità in parte inespresse non minano un gioco adatto a chi vuole avanzare secondo i propri ritmi.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ESPLORAZIONE	COSTRUZIONE
6	6	8	9	8	7

GENERE: PUZZLE/AVVENTURA

HAMLET

Il vero problema è: cliccare qui o cliccare lì?

■ Cliccando sull'eroe si può conoscere cosa pensa in quel momento e ricevere informazioni sul da farsi.

MEGLIO dimenticare subito i drammi shakespeariani: a parte i nomi dei personaggi, questo grazioso gioco di Alawar Games ha ben poco in comune con le vicende della corte danese.

Hamlet ha come protagonista un buffo eroe venuto dallo spazio, che dopo aver schiacciato il principe Amleto con la sua astronave, deve liberare la bella Ofelia dalle grinfie del malvagio Claudio. L'avventura ha una struttura di gioco semplicissima: si devono svolgere nel giusto ordine una serie di azioni logiche interagendo tramite mouse con i vari elementi nello scenario in modo da proseguire al "quadro" successivo. L'idea è la stessa di piccole perle come *Machinarium*, ma in questo caso lo stile di gioco e l'atmosfera complessiva sono meno estratte e più vicine al genere dei cartoni animati. La particolarità di *Hamlet* sta, semmai, nella presenza di boss di fine livello che separano i (pochi) capitoli del gioco: ci vuole ben poco, infatti, a portare a termine l'avventura che, oltre a non spiccare quanto a durata, si mantiene su un livello di difficoltà abbastanza basso. Nel complesso, però, grazie alla discreta varietà di piccoli enigmi e alla grafica dai toni pastello, *Hamlet* è gradevole, mai noioso e rilassante da giocare senza troppo impegno.

■ Il testo a schermo, comprese le immagini, è tradotto in un buon italiano.

Elisa Leanza

info ■ Casa **Alawar Games** ■ Sviluppatore **mif2000** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Prezzo **€ 9,99** ■ Età Consigliata **7+**
■ Internet **www.alawar.com/game/hamlet**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB, 100 MB HD**
➤ Sis. Cons. **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
ENIGMI	7
TRAMA	7

GENERE: PUZZLE/AVVENTURA

VAMPIRE SAGA - TERRORE SUL PANDORA

Un'avventura per menti aguzze e occhi di falco.

■ Lo stile grafico non è certo la punta di diamante del gioco, ma è un dettaglio su cui si soprassiede facilmente.

UNA telefonata, la corsa a casa del nonno e un viaggio fra i ricordi per riportare alla mente i misteriosi avvenimenti accaduti alla fine del XIX secolo su un vascello in rotta verso Boston.

La vita di Tyler si tinge di mistero e il nostro eroe deve fare il possibile per risolverlo: come? Affrontando una serie di enigmi legati a doppio filo con la ricerca di elementi che caratterizza i più classici giochi "a oggetti nascosti". Il giocatore, infatti, non solo dovrà combinare gli item come in una tipica avventura grafica, ma, prima di utilizzarli, sarà tenuto anche a scovare liste di oggetti ben nascosti nello scenario. *Vampire Saga – Terrore sul Pandora* non si discosta dalla struttura di molti altri titoli economici dello stesso genere, ma dalla sua ha una trama accattivante e una tensione di fondo che lo renderanno interessante agli occhi degli appassionati di gialli. Inoltre, le fasi di ricerca si mescolano bene ad altri tipi di interazione e non richiedono di scovare elenchi interminabili di elementi. Questo equilibrio è il punto di forza del gioco, che si propone a un prezzo accessibile e offre un tipo di divertimento alla portata di tutti i gusti e di tutte le "menti".

■ La traduzione in italiano fa sì che anche i non anglofoni riescano a giocare: altrimenti, sarebbe pressoché impossibile.

Elisa Leanza

info ■ Casa **Alawar Games** ■ Sviluppatore **Alawar Entertainment**
■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Prezzo **€ 9,99**
■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.alawar.it/game/vampire-saga-pandora-s-box**

specifiche tecniche
➤ Sis. Min. **CPU 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, 110 MB HD**
➤ Sis. Cons. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB**
➤ Multiplayer **No**

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
ENIGMI	7
TRAMA	7

CALENDARI

In anteprima solo

GLI ORIGINALI E INIMITABILI CALENDARI CON LE FOTO

cani • gatti • cavalli • maialini • coniglietti

Il FORMATO LONG ideale per i PICCOLI SPAZI

15x42 centimetri

GATTI CALENDARIO 2012

CANI CALENDARIO 2012

PASTORE TEDESCO CALENDARIO 2012

CONIGLIETTI CALENDARIO 2012

solo €5,90

Il PRATICO POCKET con SUPPORTO da TAVOLO

16,5x15 centimetri

2012 PINK PIGS

CALENDARIO 2012 CANI

CALENDARIO 2012 GATTI

solo €4,50

IN TRE PRATICI FORMATI PER VIVERE IN ALLEGRIA OGNI GIORNO DELL'ANNO!

IN OGNI MESE:

I Santi del giorno • Le festività • Le fasi della Luna • Le ricorrenze da non dimenticare

2012 per TE!

PIÙ BELLE MAI VISTE PRIMA

Unico in Italia! Il CALENDARIO-AGENDA per TUTTA la FAMIGLIA

30x42,5 centimetri

solo € 6,00

Il geniale strumento di uso quotidiano che unisce due prodotti in uno. UN COMPLETO CALENDARIO con i Santi del giorno, le festività e le fasi lunari; UNA VERA AGENDA per segnare tutto quello che non dobbiamo dimenticare

PADRE PIO

33x38 centimetri

Il prezioso calendario dedicato a San Pio di Pietrelcina.
La sua vita, i suoi miracoli, le foto più rare e significative. I suoi santi consigli per vivere ogni giorno dell'anno in piena serenità

solo € 6,00

Il CALENDARIO della FELICITA'

28x30 centimetri

Preziosi spunti e splendide immagini che ispirano alla meditazione per vivere al meglio tutto il 2012

solo € 6,00

PRENOTALI SUBITO

Non rischiare di perderli!

▼ Indica il quantitativo dei calendari che vuoi ricevere

	CANI 28x30 cm	€ 6,00
	CANI 16,5x15 cm	€ 4,50
	CANI 15x42 cm	€ 5,90
	PASTORE TEDESCO 28x30 cm	€ 6,00
	PASTORE TEDESCO 15x42 cm	€ 5,90
	GATTI 28x30 cm	€ 6,00
	GATTI 16,5x15 cm	€ 4,50
	GATTI 15x42 cm	€ 5,90
	CAVALLI 28x30 cm	€ 6,00
	CONIGLIETTI 15x42 cm	€ 5,90
	PINK PIGS 16,5x15 cm	€ 4,50
	PADRE PIO 33x38 cm	€ 6,00
	DELLA FELICITÀ 28x30 cm	€ 6,00
	FAMIGLIA 30x42,5 cm	€ 6,00
	Totale quantità	Totale Ordine

Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,00
TOTALE COMPLESSIVO	€

Compila il coupon in tutte le sue parti e invialo, insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno, In busta chiusa a:
Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51
20063 Cernusco s/N (MI)
Oppure via fax al numero: 02.700537672
Se invece vuoi ordinare in tempo reale i calendari collegati al nostro sito:
www.spreastore.it
Per ulteriori informazioni puoi scrivere a: calendari@sprea.it
o telefonare al numero: 02.87158224

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
(Indica con una X la forma di pagamento desiderata)

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.p.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio (Mi)**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV*
(*Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

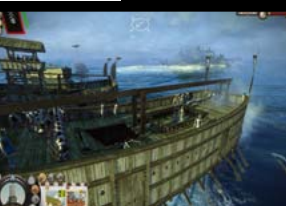
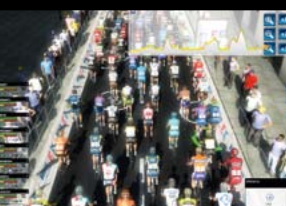
Nome e Cognome del Titolare

Data ______ Firma del titolare ______

ordinali subito su www.spreastore.it

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Total War: Shogun II
GMC.Homer
"L'ombra del guerriero!"

PCM Stagione 2011 Le Tour de France
GMC.Pettinato
"Tutti in fuga!"

DIRT 3
GMC.Pape
"Il muro di Pape!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS 2
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un seguito splendido, capace di far dimenticare i difetti del primo episodio. *Crysis 2* è tecnicamente superbo!

2) BIOSHOCK 2 Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) COD BLACK OPS Dic 10 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Tra gli episodi più validi della serie, con una campagna in singolo emozionante e un multiplayer coinvolgente.

5) BULLETSTORM Mar 11 VOTO 8 ½
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Un FPS audace e innovativo, con qualche mancanza in multiplayer, ma da provare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

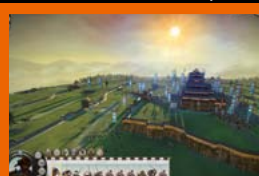
4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) F1 2010 Nov 10 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Arcade nelle fasi di guida, ma capace di simulare perfettamente tutto il contorno di una gara di F1.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) TOTAL WAR: SHOGUN 2
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Graficamente splendido, rigiocabile e caratterizzato da una I.A. degna del prestigio della serie: è il pinnacolo della saga di *Total War*.

2) STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY Set 10 VOTO 9
Casa: Blizzard Ent. Distributore: Activision Blizzard
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 11
Il trionfo degli RTS di scuola classica, arricchito dalle tecnologie attuali e da un decennio di esperienza.

3) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

4) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers, Civilization IV

1) SID MEIER'S CIVILIZATION V
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Prova: Ott 10 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 10

Un nuovo e solido capitolo della saga. Pur con qualche rinuncia rispetto all'episodio precedente, il divertimento sarà epocale.

2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis

1) FIFA 11
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
Prova: Nov 10 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 10

Il vero, rivoluzionario *FIFA* di nuova generazione, tanto invidiato ai possessori di console, è finalmente arrivato su PC!

2) PES 2011 Nov 10 VOTO 7 ½
Casa: Konami Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 10
L'immediatezza di *PES* può ancora divertire, ma quest'anno cede davanti allo strapotere di *FIFA*.

3) NBA 2K11 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico, nel segno di Michael Jordan.

2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 3
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.

2) CITIES XL Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2011 Dic 10 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nat 10
SI Games è sempre al vertice della classifica dei gestionali calcistici e punta sui rapporti umani.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zak McKracken, Monkey Island, Gabriel Knight, The Longest Journey, Syberia

1) GRAY MATTER
Casa: Wizarbox Distributore: Koch Media
Prova: Feb 01 **Voto: 9**
Trucchi: Set 09
Demo: Feb 01

Forse la migliore avventura grafica degli ultimi anni: la trama è avvincente, e la giocabilità ottima, senza perdersi in enigmi assurdi.

2) MONKEY ISLAND 2 ED. SPECIALE Set 10 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo che non può mancare nella collezione di un videogiocatore degno di tale nome.

3) HOLLYWOOD MONSTERS 2 Lug 11 VOTO 8 ½
Casa: FX Int./Focus Home Distributore: FX Int.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fascino delle avventure grafiche classiche incartato nella luccicante confezione del Full HD.

4) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere, per una bella avventura nel futuro.

5) MACHINARIUM Nat 09 VOTO 8
Casa: Amanita Distributore: Multiplayer.it Edizioni
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ironico, malinconico ed evocativo: è un piacere per gli occhi che si fa perdonare la propria brevità.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne, Assassin's Creed II

1) ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 11 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Un titolo d'azione molto vario, con contenuti di qualità e un sistema di gioco adatto a tutti. Ezio Auditore è tornato più in forma che mai!

2) MAFIA II Set 10 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 10
15 ore di grandioso divertimento, in una città viva e caratterizzata come non mai.

3) DEAD SPACE 2 Feb 11 VOTO 9
Casa: EA Distributore: EA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande seguito, una sana dose d'orrore e una trama coinvolgente. Da non perdere!

4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
Trucchi: Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

5) DARKSIDERS Nov 10 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un ottimo titolo d'azione in terza persona, con una longevità "vecchia scuola".

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call, Guild Wars

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) DC UNIVERSE ONLINE Mar 11 VOTO 8
Casa: SOE Distributore: SCEE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente fin dai primi minuti, riesce a differenziarsi dalla concorrenza.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3: GOTY EDITION
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
Sol su PDF: Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di zone da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.

2) THE WITCHER 2 Giu 11 VOTO 9
Casa: Cd Project Distributore: Namco Bandai
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Trama, dialoghi, ambientazioni e personaggi sono di primissimo livello. È un acquisto quasi obbligato.

3) DRAGON AGE: ORIGINS Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
Missioni secondarie: Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e Cidiverte
Trucchi: Set 08 **Gioco completo:** Giu 10
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

LE PIETRE MILIARI: Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

1) BORDERLANDS
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.

2) MASS EFFECT 2 Feb 10 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

3) DRAGON AGE II Mag 11 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 11
L'atmosfera è sempre quella di *Dragon Age*, e i dialoghi e la sceneggiatura sono di ottimo livello.

4) TORCHLIGHT Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 11
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

5) TITAN QUEST Lug 06 VOTO 8 ½
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

Mega Man
I miei giochi preferiti negli ultimi tempi
1. Call of Juarez
2. Call of Juarez: Bound in Blood
3. Need for Speed Hot Pursuit
4. Magicka
5. Battlefield Bad Company 2

Kronos21
I giochi più frustranti
1. The Secret of Monkey Island
2. Street Fighter 4
3. Worms Reloaded
4. Need for Speed Underground
5. Battlefield Bad Company 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD 0331/452970
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
CIDIVERTE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NAMCO BANDAI 02/937671
NEWAVE ITALIA 055/72504
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD 2 Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
Trucchi: Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
Trucchi: Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) RISE OF FLIGHT IRON CROSS EDITION Apr 11 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) STREET FIGHTER IV Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 08

3) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) PORTAL 2 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader, Cidiverte, Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
Trucchi: Mar 09 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

CALL OF DUTY XP 2011

Si sono svolte a Milano, nello storico locale Academy Musicabaret, le finali italiane per il nuovo torneo internazionale voluto da Activision: il Call of Duty XP 2011, in programma il 2 e 3 settembre a Los Angeles, che offre un ghiotto montepremi del valore di un milione di dollari. A organizzare l'evento, oltre alla stessa Activision Italia, sono stati chiamati Electronic Sports League e lo staff di Progaming Italia, che ha disciplinato tutte le fasi della competizione. In palio: un posto per il torneo (l'iscrizione costa 150 dollari a testa), con volo e soggiorno inclusi. Un premio ghiotto che, comprensibilmente, ha attirato l'attenzione di alcuni dei migliori clan d'Italia, accorsi nel capoluogo lombardo lo scorso 30 luglio. Giocato in "team mode" su *Call of Duty: Black Ops* con squadre da 4 elementi, il torneo ha visto la partecipazione di 12 clan che si sono affrontati nella tradizionale formula a due turni, con un girone di qualificazione preliminare e la consueta fase a eliminazione diretta. Caratterizzati da un livello tecnico sorprendentemente elevato, considerate le prestazioni in ambito internazionale dei nostri atleti, i play-off hanno consegnato la vittoria a un team di vecchie conoscenze per il progaming nostrano: sono i ragazzi di The Live Community, gli stessi organizzatori del Campionato Professionistico Console di cui abbiamo avuto occasione di occuparci, in passato, su queste stesse pagine. La redazione di GMC si congratula con i vincitori e rivolge loro un caloroso "in bocca al lupo" per le finali di Los Angeles, che seguiremo con particolare attenzione.

sito di riferimento:
www.callofduty.com/xp

Dreamhack Summer Edition 2011

IL LAN PARTY PIÙ GRANDE DEL MONDO

Si perpetua la tradizione di una delle più grandi manifestazioni agonistiche del mondo!

DAL 1994 è considerato il più grande LAN Party del mondo, supremazia riconosciuta addirittura nel prestigioso Guinness dei primati. Dal 2002 si è "sdoppiato" in un'edizione estiva e una invernale. Parliamo del DreamHack di Jönköping, in Svezia.

In molti lo reputano alla stregua di una Woodstock annuale informatica e, nell'osservare gli accampamenti che affollano l'area circostante l'Expolaris Congresscenter della cittadina svedese, la sensazione è che non si sia troppo distanti dalla realtà. In effetti, il successo di questa manifestazione, che ha saputo crescere e reinventarsi costantemente, appare quasi miracoloso, se paragonato agli eventi videoludici nostrani.

Anche quest'anno, dunque, l'edizione estiva del DreamHack non ha deluso gli oltre diecimila appassionati giunti da tutto il pianeta, concentrandosi, come tradizione, sugli svariati tornei a premi (a differenza dell'edizione invernale, focalizzata più sulle anteprime dei nuovi giochi) che ne hanno costituito il nucleo portante.

Tra i tanti tornei, ci piace ricordare quelli di *StarCraft II* (il DreamHack ne ha proposti ben tre differenti: quello ufficiale sponsorizzato da AMD, il Final 4 organizzato da Inferno Online e le prestigiose finali di qualificazione per i WCG Coreani), uno dei quali ha visto la partecipazione del nostro connazionale Carlo "Cloud" Giannacco che, purtroppo, è stato eliminato essendosi classificato solo terzo nel proprio girone di qualificazione. Ci sono stati, poi, i tornei di *Quake Live* (tre anche questi: uno a squadre, uno individuale e uno in modalità Free for All) che hanno visto la partecipazione dell'italiano Antonio "Tony" Servilio (sconfitto, però, da Kevin "Strenx" Baeza, altra vecchia conoscenza dell'UGC di Lignano, in particolare forma a Jönköping). Da segnalare anche i tornei di *CounterStrike 1.6*, di *FIFA 11*, di *TrackMania*, di *League of Legends* o di *Heores of Newerth* (a nessuno dei quali, però, ha partecipato alcun concorrente del Bel Paese).

Un grande successo di pubblico e di gioco, visto l'elevato livello tecnico dei match cui si è potuto assistere nella quattro giorni in terra scandinava. Un successo che speriamo possa presto replicarsi anche in Italia. L'Ultimate Gaming Championship, del resto, sembra avviarsi proprio verso quella direzione.

Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.dreamhack.se/DHS11

Una lunga coda all'ingresso del DreamHack 2011: i visitatori che hanno comprato un regolare biglietto sono stati 13.608.

Gioco di ruolo

AVADON: THE BLACK FORTRESS

I giochi di ruolo vecchia scuola combattono ancora.

La prima missione esterna vi porterà al cospetto di un drago bisbetico. Non disperate: a Lynaeus, nulla è semplice come sembra.

- **Sviluppatore:** Spiderweb Software
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** 107 MB
- **Internet:** www.wadjeteyegames.com/geminirue.htm
- **Prezzo:** € 17,03

SPIDERWEB è un piccolo studio "indie" che gli appassionati di giochi di ruolo vecchio stampo dovrebbero conoscere bene. *Avadon* è, invece, il prologo dell'ultima saga fantasy di questo gruppo.

Stiamo parlando di un GdR a turni con visuale isometrica e focus sul combattimento. Il continente di Lynaeus, l'ambientazione del gioco, si presenta come più classica rispetto a quella di *Avernum* o *Geneforge*, ma risulta comunque perfetta per inscenare una vicenda centrata sulle logiche del potere. Una storia in cui si è chiamati a interpretare una Mano, un agente sul campo della fortezza di Avadon, il cui compito è sventare una serie di minacce alla stabilità del Patto, l'alleanza di nazioni che ha giurato di proteggere.

A questa premessa, abbastanza canonica, seguono degli ottimi sviluppi narrativi, con una trama che forse ha il difetto di partire lenta, ma che sul lungo periodo riesce a mantenere alto l'interesse. A sorprendere in negativo è, semmai, la linearità della narrazione, che – sia chiaro – consente ancora di compiere un certo numero di scelte significative, ma che rispetto agli exploit dei precedenti titoli Spiderweb appare comunque un passo indietro.

Anche l'esplorazione è più controllata che in passato. Non mancano dungeon facoltativi e missioni secondarie, ma la sensazione di essere guidati resta forte lungo tutta l'avventura. Tale approccio ha comunque i suoi lati positivi: la narrazione, anzitutto, è ritmata con maestria, cosa che con un'impostazione più aperta non sarebbe stata possibile, ma è soprattutto il combattimento a trarne beneficio. La (quasi) perfetta alternanza di scontri preparatori e combattimenti più impegnativi, che richiedono un certo investimento in termini di tattica, è probabilmente la qualità più manifesta dello schema di *Avadon*. E, a proposito di combattimenti, le battaglie si svolgono con un party di tre personaggi e un limite di punti azione. Una griglia di quadrati consente di valutare le distanze con precisione e la presenza di un discreto numero di abilità attive rende godibili gli scontri (perlomeno, a partire dal terzo livello di difficoltà). Volendo, anche in questo frangente si percepisce la volontà di confezionare un'esperienza di gioco controllata. Le quattro classi disponibili sono, infatti, poco personalizzabili, nella forma e nella sostanza, ma d'altra parte si presentano con dei tratti distintivi inequivocabili (a tutto beneficio del bilanciamento).

Chiudiamo con una nota sulla presentazione, che, seppur migliorata rispetto a *Geneforge 5*, resta ancora sotto la sufficienza, anche per un titolo "indie".

INSTALLAZIONE

1. Puntate il browser all'indirizzo **www.spiderwebsoftware.com/avadon/index.html** per scaricare il demo di *Avadon: The Black Fortress*
2. Cliccate sull'eseguibile e completate il processo d'istallazione
3. Avviate il gioco e registratelo acquistando un codice di attivazione.

La crescita del personaggio, questa volta, segue un albero delle abilità tripartito, diverso per ogni classe.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO ★★★★☆

***Avadon* è meno coraggioso delle ultime uscite Spiderweb, ma anche capace di farsi apprezzare per la qualità della narrazione.**

MMORPG

DIVINE SOULS

Un MMORPG… da sala giochi.

L'ambientazione steampunk del gioco non è sviluppata a dovere, anche per colpa di un comparto grafico poco dettagliato.

Dato il sistema di combattimento, inanellare le giuste mosse con un buon tempismo è molto importante.

- **Sviluppatore:** GamePrix/Outspark
- **Genere:** MMORPG
- **Dimensioni:** 1,4 GB
- **Internet:** http://divinesouls.outspark.com

SEMPRE più spesso, capita di constatare una certa commistione fra i generi videoludici, con risultati sì altalenanti, ma anche piuttosto interessanti.

Per quanto riguarda i MMORPG, gli elementi d'azione influenzavano lo stile di gioco anche nei titoli di qualche anno fa. Ultimamente, però, la tendenza a implementare un sistema di combattimento prettamente "action" sta aumentando, producendo ottimi risultati in *Vindictus*, per esempio, oppure in altri giochi provenienti dalle regioni asiatiche, come *Continent of the Ninth* – entrambi ancora in attesa di vedere la luce nelle versioni europee.

Divine Souls, distribuito in forma free to play (gratuita, con cash shop, un negozio virtuale in cui effettuare piccoli acquisti opzionali) da Outspark, è invece già disponibile, e sposa la stessa filosofia di gioco dei titoli appena citati. Una volta creato il vostro personaggio, scegliendo fra le scarne opzioni estetiche messe a disposizione dagli sviluppatori (per di più, ognuna delle tre classi iniziali è legata al genere maschile o femminile), noterete la natura da picchiaduro di questo peculiare MMORPG. Già durante la fase introduttiva, avrete modo di osservare le sue caratteristiche principali: le zone in cui effettuerete le missioni affidate dai Personaggi Non Giocanti sono racchiuse in istanze, ovvero separate dai luoghi in cui incontrerete altri partecipanti che non siano nel vostro gruppo, e suddivise in sezioni piuttosto lineari, che non offrono molto dal punto di vista dell'esplorazione. Nell'interfaccia, che contiene tutte le opzioni essenziali cui sarete abituati se non si tratta del vostro primo gioco online, la lista delle abilità assomiglia all'elenco delle mosse di un personaggio di *Street Fighter*: a fianco di ognuna sono riportati i tasti da premere in successione per eseguirla, oltre a un breve video integrato nella finestra che mostra il tutto in movimento. Aumentando di livello, le mosse a disposizione saranno sempre di più, e sarà bene memorizzarle tutte.

Entrando nella città incontrerete altri giocatori, ma non appena avrete accettato le missioni, potrete uscire attraverso appositi portali e formare un gruppo tramite la chat o gli strumenti automatici messi a disposizione da *Divine Souls*. Avrete modo di selezionare il livello di difficoltà ogni volta che affronterete un'area, dopo aver completato la modalità più facile. Insomma, una struttura di gioco rigida, fatta di sezioni lineari con tanto di voto finale e ricompense basate su quest'ultimo. Non mancano, comunque, elementi tipici dei MMORPG tradizionali, quali un inventario e l'equipaggiamento da raccogliere, che modifica statistiche e aspetto del personaggio.

Il problema più grande di *Divine Souls* è di risultare piuttosto legnoso durante l'esecuzione delle abilità, sensazione amplificata da set di animazioni non sempre convincenti. L'aspetto del mondo di gioco, inoltre, è poco rifinito, con modelli che sembrano tagliati con l'accetta e ambienti poco dettagliati – in questo senso, *Vindictus* è superiore. Aggiungete una buone dose di ripetitività, per via delle missioni che vi indirizzeranno in aree già viste e riviste, e il quadro non proprio roseo è completo.

Se avete intenzione di provare un MMORPG diverso dal solito, *Divine Souls* è comunque in grado di regalare qualche ora di divertimento senza troppe pretese, specialmente a chi gradisce il genere dei picchiaduro.

INSTALLAZIONE

1 Puntate il browser all'indirizzo **http://divinesouls.outspark.com/** e cliccate sul pulsante arancione **Download Now**. Apparirà una finestra in cui inserire alcuni dati per completare la registrazione, seguita da un altro pulsante per il Download che vi permetterà di scaricare il client

2 Installate il gioco seguendo la procedura automatica

3 Per giocare, vi basterà cliccare sull'icona presente sul desktop, e inserire e-mail e password registrate in precedenza.

VERDETTO

Un MMORPG interessante, che pecca per via di una realizzazione generale mediocre.

Strategia

0 A.D.

Strategicamente gratuito.

- **Sviluppatore:** Wildfire games
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 160 MB
- **Internet:** www.wildfiregames.com/0ad/

UNO dei concetti che maggiormente rappresentano lo spirito della Grande Rete è, con tutta probabilità, l'open source: condividere un software in modo da permetterne la libera modifica, sia essa volta a migliorare l'intero progetto o semplicemente ad adattare il tutto a esigenze personali.

0 A.D., un gioco di strategia sviluppato da un gruppo di appassionati, sfrutta proprio questa filosofia, ma offre anche un pacchetto gratuito pronto per essere installato e provato, con tanto di editor. Al momento, è disponibile una versione Alpha, giocabile ma destinata a pesanti modifiche e all'aggiunta di numerosi contenuti nei prossimi mesi. *0 A.D.* è piuttosto incompleto: comprende una porzione single player fatta di scontri contro avversari controllati da un'Intelligenza Artificiale primitiva, selezionando fra un discreto numero di mappe, e una componente multiplayer che permette di connettersi a un indirizzo IP per giocare tramite Internet.

Il comparto grafico è competente, con edifici e unità caratterizzati da un buon numero di dettagli.

Appena avvierete il gioco, vi troverete di fronte a uno strategico di stampo classico, non troppo distante da *Age of Empires*: in alto a sinistra sono indicate risorse come cibo, metalli, legno e l'ammontare della popolazione, mentre in basso l'interfaccia mostra la minimappa. Selezionando le unità, compariranno le classiche voci dedicate alla formazione in cui schierarsi o a mostrare le operazioni da svolgere. Cominciando una nuova partita, dovrete costruire edifici dedicati a immagazzinare legname e metalli, raccogliere il grano dai campi e uccidere animali per accumulare cibo, posizionare strutture in grado di sfornare unità speciali, armi d'assedio, e via di questo passo. Tutt'attorno al vostro territorio, la flora e la fauna saranno caratterizzate da un aspetto grafico anch'esso estremamente simile a quanto visto nei titoli strategici di qualche anno fa.

La natura gratuita e open source di *0 A.D.* rende comunque il tutto apprezzabile, nonostante la genericità che permea qualsiasi elemento del gioco. Gli edifici e le unità sono caratterizzati da un buon livello di dettaglio, e anche l'interfaccia è gradevole alla vista. Se siete appassionati di questo genere, il consiglio è di puntare il browser all'indirizzo **www.wildfiregames.com/0ad** per scaricare l'ultima versione Alpha disponibile. Data la natura incompleta di *0 A.D.*, potreste riscontrare qualche problema tecnico e/o grafico, da segnalare (se ne avrete voglia) all'interno del forum ufficiale. Con un po' di pazienza si finirà per apprezzare un titolo più completo, e una campagna che dovrebbe vedere la luce in una delle future versioni. GIOCHI COMPUTER

L'interfaccia del gioco ricalca quanto visto in molti titoli dello stesso genere.

Mod per Half-Life 2/Source

BLADE SYMPHONY

È in arrivo un Mod per chi è a proprio agio sul filo della spada.

- **Sviluppatore:** Puny Human
- **Genere:** Combattimento/scherma
- **Percentuale di completamento:** 85%
- **Internet:** www.blade-symphony.com

GIÀ autori dell'apprezzato *Dystopia*, Mod per *Half-Life 2* di discreto successo, i ragazzi di Puny Human si ripresentano sulla scena con un nuovo progetto.

Blade Symphony è centrato su scontri di scherma tra due giocatori, con un sistema dichiaratamente ispirato a *Jedi Knight 2*. Una volta scelto il proprio combattente tra i tre schieramenti disponibili (Cyberninja, Samurai e Cavalieri, al momento presenti con un unico personaggio ciascuno e differenziati solo in termini estetici) e l'arma di cui far uso, tra circa una ventina di lame attualmente incluse, i due avversari si fronteggiano in arene di dimensioni piuttosto contenute.

Ciò che colpisce è la qualità dei modelli, che oltre a essere caratterizzati da un'ottima resa estetica, sono ben animati e si muovono con estrema naturalezza.

Il sistema di controllo è essenziale, ma non privo di profondità. Il tasto sinistro del mouse è utilizzato per attaccare, con pressioni veloci per menare fendenti rapidi o prolungate per caricare colpi più devastanti, mentre il tasto destro serve per la parata. Ogni attacco ha un "codice visivo" espresso tramite scie di colore. Per esempio, i fendenti centrali lasciano una traccia cinetica bianca, mentre quelli laterali sono rispettivamente viola per i colpi da sinistra e di colore verde per quelli da destra. Può suonare come un'informazione di modesta rilevanza, ma in realtà è un punto fondamentale delle meccaniche di gioco: proprio attraverso tali scie, infatti, si impara a reagire adeguatamente agli assalti del nemico.

Oltre al fido mouse (e alle quattro direzioni per muoversi) sono disponibili due tasti dedicati, in base a un uso contestuale, a capriole, scatti e schivate, compresa la possibilità di eseguire una proiezione contro le pareti per piombare alle spalle del proprio avversario. Tre tasti, infine, vengono riservati alle differenti posture d'attacco; si passa da quella più agile, per chi predilige un approccio più frenetico, a quella più pesante, in cui si menano colpi lenti ma di potenza devastante; la terza e ultima è quella bilanciata. Segnaliamo, infine, la presenza di un interessante sistema di graduatorie e statistiche a uso e consumo dei giocatori competitivi.

Tra gli obiettivi per l'immediato futuro, Puny Human ha quello di aumentare il numero di combattenti e dotare ciascuno di mosse esclusive, dunque attendiamo *Blade Symphony* con estremo interesse. GIOCHI COMPUTER

Le scie cinetiche di colore diverso aiuteranno a reagire agli attacchi.

Rank, vittorie, sconfitte, kill/death ratio: ecco il sistema di statistiche.

Mondi virtuali

MINECRAFT

Alessandro Gambino si avventura in un universo di cubetti colorati.

Se guardate bene, scorgerete Re Artù e i suoi cavalieri.

"NON è un gioco: è uno strumento per esprimere la propria fantasia". "Ma quale strumento? È un'esperienza vera e propria". "No, è un segno dei tempi che cambiano". Quante volte avete sentito o letto esternazioni simili riferite a *Minecraft*, il sorprendente titolo indie sviluppato da Markus "Notch" Persson?

Cominciamo col dire che quello di Notch è proprio un gioco, neppure particolarmente innovativo nelle premesse, ma così brillante nella realizzazione da meritare il successo che sta riscuotendo. *Minecraft* è un distillato di filosofia "sandbox", di quell'approccio al game design che prevede molti strumenti e poche costrizioni. L'idea di base è di dare all'utente la possibilità di giocare "alla sua maniera". Ogni nuova partita a *Minecraft* genera un mondo casuale, composto da tanti blocchi colorati, interamente modificabile dall'utente, blocco dopo blocco. È questa libertà pressoché totale ad aver fatto la fortuna del titolo di Notch. *Minecraft* ha toccato le corde giuste ed è stato premiato.

Ma cosa c'entra tutto questo con Mondi Virtuali? C'entra nella misura in cui la modalità multiplayer del titolo di Notch – una modalità classica, gestita attraverso dei server messi a disposizione dagli stessi utenti – ha generato notevoli esempi di creazione collettiva. Uno dei più noti è la riproduzione di una ALU a 16-bit costruita con circuiti di red stone, ma di casi di questo tipo se ne possono citare a migliaia. Tra astronavi, castelli, labirinti, riproduzioni di luoghi reali e di giochi famosi (si veda Zelda Adventure di Gary520: **www.minecraftforum.net/topic/180159-166ac-zelda-adventure-v091-100200-dls**), le creazioni degli utenti di *Minecraft* non sembrano avere limiti.

È proprio questa comunità tanto vivace ad aver dato vita a un mondo virtuale, o meglio, a un universo virtuale fatto di tanti piccoli mondi creati dagli utenti, messi a disposizione di altri appassionati e in continua evoluzione.

Il titolo di Notch suona una musica molto antica, quella del modding, che motori grafici sempre più sofisticati e "chiusi" hanno reso difficile da eseguire, perlomeno rispetto ai fasti del passato. *Minecraft*, in questo senso, non è andato a colmare un vuoto, perché di fatto costruction set ed editor vari continuano a uscire, e sono spesso strumenti validi. Più semplicemente, ha ricordato all'utenza PC che la pratica del modding può essere accessibile, immediata e, in ultima istanza, divertente.

L'accessibilità è, forse, la caratteristica che spiega meglio di tutte le altre il successo di *Minecraft*. Se creare il proprio mondo nel titolo di Notch non fosse così semplice, probabilmente non avremmo assistito alla crescita esponenziale della sua comunità. Più che proporre qualcosa di realmente nuovo, quindi, *Minecraft* ha fatto in modo che qualcosa di elitario (il modding) divenisse improvvisamente adatto a tutti.

Chiedersi se questo modello di gioco possa sopravvivere a lungo nella serie A del mondo videoludico, in questo momento, appare quasi superfluo, ma quando giungeranno negli store virtuali gli innumerevoli cloni di *Minecraft* attualmente in via sviluppo non sarà più così, probabilmente.

Nel nostro piccolo, ci auguriamo che questo "risorgimento" del modding e della filosofia sandbox non si riveli un fuoco di paglia, se non altro perché giochi come quello di Notch si dimostrano spesso ottime palestre per sviluppatori in erba. GIOCHI COMPUTER

DA DOVE COMINCIARE?

Minecraft pone dei problemi non indifferenti al neofita di turno, tali da scoraggiarlo dall'approfondire le potenzialità del gioco. Ai nostri lettori che non masticano particolarmente bene l'inglese consigliamo di dare un'occhiata a questo sito: **http://ubuntize.blogspot.com/p/guida-minecraft.html**. Al suo interno si trovano delle guide testuali e video, tutte redatte in italiano, che mettono immediatamente in condizione di avventurarsi nei mondi di *Minecraft*. Per chi non avesse grossi problemi con la lingua di Albione, invece, è d'obbligo una visita in questi due siti: il Minecraftwiki (**www.minecraftwiki.net/wiki/Minecraft_Wiki**) e il sito ufficiale del gioco (**www.minecraft.net**), con il suo vivace forum.

Un successo irripetibile. O forse no...

I cloni di *Minecraft* giunti a maturazione o quasi sono molteplici. Restituirne una panoramica completa è impossibile in questa sede. Vi segnaliamo, però, alcuni tra i titoli più interessanti attualmente disponibili. *Terraria* (www.terraria.org), già ribattezzato il *Minecraft 2D*, non è privo di elementi originali che gli conferiscono personalità. *Ace of Spades* (http://ace-spades.com) è dedicato a tutti i fan degli FPS, mentre *Cubelands* è perfetto per i Facebook-dipendenti. Quest'ultimo è un titolo improntato alla creazione cooperativa più dello stesso *Minecraft*.

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

Azione/Avventura

HARRY POTTER E I DONI DELLA MORTE PARTE 2

Resa dei conti nel mondo della magia.

IL demo di *Harry Potter e I Doni della Morte – Parte 2* propone due diversi livelli del gioco: La battaglia di Hogwarts e Affronta Fenrir Greyback.

Il primo è ambientato sui tetti della nota scuola di Magia e Stregoneria, e vede Harry e i suoi compagni alle prese con il terribile esercito dei Mangiamorte dopo la scoperta che l'ultimo Horcrux è Nagini, il serpente di Voldemort; il secondo, invece, mostra il combattimento fra Hermione e il licantropo Fenrir. Entrambi i livelli possono essere giocati scegliendo fra due diversi gradi di difficoltà (normale e avanzato).

Per installare il demo italiano della seconda parte di *Harry Potter e I Doni della Morte*, è sufficiente seguire la semplice procedura guidata accettando il contratto di licenza. Optando per l'installazione personalizzata, si avrà modo di verificare lo spazio libero disponibile sul PC quindi di selezionare la cartella di destinazione dei file (che occupano 947 MB). Ultimata la procedura, al momento di cliccare su **Fine**, avrete modo di decidere se installare o meno il software EA download manager, il programma che facilita il download dei giochi acquistati dal negozio virtuale EA. Se preferite annullare l'installazione del download manager, togliete il segno di spunta dall'apposita casella.

COMANDI PRINCIPALI

WASD – Movimento
Pulsante sin del mouse – Lancia incantesimo
Spazio – Scatta/ Riparati
Maiusc Sin – Protego
1 – Stupeficium
2 – Expelliarmus
3 – Expulso
4 – Confringo
5 – Petrificus Totalus
6 – Impedimenta

Nell'ultimo episodio della saga, Harry e i suoi amici sono maghetti coi fiocchi e hanno a disposizione efficaci incantesimi.

Casa: **Electronic Arts**
Requisiti: **CPU 2,4 GHz, 1,5 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9, Windows XP/Vista/7**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE

Dal menu **Start**, selezionate **Pannelli di controllo**, quindi **Programmi e funzionalità** e scorrete l'elenco cercando la voce **Demo di Harry Potter e i Doni della Morte Parte 2**. Cliccate su **Disinstalla** e seguite la procedura automatica accettando la rimozione di tutti i componenti.

Gli altri demo

BLACK DEATH

Genere: Survival horror
Casa: Darkworks
Requisiti: CPU 2 GB, 1 GB di RAM, Scheda video compatibile DirectX, Windows XP/Vista/7

Una sorta di prototipo del survival horror in prima persona realizzato dal team francese Darkworks. La veloce installazione, che richiede solo 340 MB è disponibile in inglese e francese. Spegnete le luci, alzate il volume e fate il vostro ingresso in una nuova dimensione dell'orrore!

BUS DRIVER 1.5

Genere: Simulatore di autobus
Casa: SCS Software
Requisiti: CPU 1 GHZ, 64 MB di RAM, Scheda video compatibile DirectX9, Windows 98/ME/2000/XP/Vista/7

Un gioco che simula la guida di un autobus e richiede all'utente una performance di guida sicura e rispettosa dei passeggeri. Il demo è disponibile in varie lingue, fra cui anche l'italiano. All'avvio apparirà una finestra con le configurazioni video predefinite, selezionate in base al PC.

MINI ROBOT WARS

Genere: Tower defense
Casa: Picsoft Studios
Requisiti: CPU 2 GHZ, 1GB di RAM, Scheda video 128 MB, Windows XP/Vista/7

Piccoli robot difendono il loro pianeta dall'invasione di macchinari nemici. *Mini Robot Wars* è un tower defense con un'inusuale visuale laterale, la versione dimostrativa del gioco occupa solo 50 MB di spazio su disco fisso e comprende quattro minigiochi e i primi venti livelli del prodotto completo.

PIRATES OF BLACK COVE

Genere: RTS
Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 2 GHZ, 2GB di RAM, Scheda video 256 MB compatibile DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Uno strategico ambientato nel più classico degli universi pirateschi, ma che unisce all'ambientazione caraibica anche alcuni elementi da casual game e GdR. L'installazione del demo occupa quasi 800 MB di spazio su hard disk.

STAR RULER

Genere: Strategico spaziale
Casa: Iceberg Interactive
Requisiti: CPU 2 GHZ, 1GB di RAM, Scheda video 256 MB compatibile DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Questo demo dello strategico di Iceberg Interactive è ambientato nello spazio, e vi metterà al comando di un impero interstellare. Dal menu principale avrete la possibilità di accedere al tutorial, cimentarvi in una partita veloce (Quickstart) o iniziare una campagna vera e propria.
Il gioco richiede uno spazio libero di 150 MB.

X-MOTOR RACING

Genere: RTS
Casa: Paradox Interactive
Requisiti: CPU 1.7 GHZ, 512 MB di RAM, Scheda video 128 MB compatibile DirectX 9.0c, Windows XP/Vista/7

Una simulazione automobilistica che sta raccogliendo sempre più consensi, qui proposta in una versione dimostrativa che comprende un editor (per esportare macchine e circuiti funzionanti solo con la versione completa), tre tracciati, una macchina e impostazioni fisiche limitate.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.

Quattro giochi indie appartenenti ai generi più diversi: si va dagli sparatutto verticali ambientati nel corpo umano ad avventure horror con grafica d'altri tempi, passando attraverso platform tridimensionali in cui si gioca con la fisica e partite deathmatch a gravità zero.

Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.

I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.

Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.

Oltre al manuale inglese in formato PDF per *Torchlight*, il gioco allegato a questo numero di GMC, la sezione del DVD dedicata a Mod e add on propone materiali aggiuntivi per *Half-Life 2, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Crysis 2, Fallout 3, Homeworld 2, GTA IV, Doom III* e *Command & Conquer III: Tiberium Wars*.

Ben dieci video che presentano un'anteprima di alcuni dei titoli che raggiungeranno prossimamente gli scaffali: *BioShock Infinite, Deus Ex: Human Revolution, Driver: San Francisco, Gotham City Impostors, Hard Reset, LOTR La Guerra del Nord, Prototype 2, Stronghold 3, Supreme Ruler Cold War* e *Tomb Raider*.

Mod e Add On

ACTION HALF-LIFE 2
Versione più recente del Mod "action" per *Half-Life 2* che permette di cimentarsi in partite deathmatch con la spettacolarità dei film d'azione alla John Woo. Il Mod contiene nove nuove mappe e un remake del primo *Action Half-Life*.

BLITZKRIEG I
Una Total Conversion per lo strategico *Red Alert 2: Yuri's Revenge* che trasforma l'ambientazione del gioco, che passa dai primi Anni '70 alla Seconda Guerra Mondiale. Nella vostra battaglia per il dominio sull'Europa, potrete decidere se schierarvi con Alleati, Russi o Tedeschi.

CRYSIS 2 SDK
Il pacchetto Sandbox Editor 3, che contiene molti strumenti di sviluppo (fra cui i plug-in per Maya e 3ds Max) per realizzare mappe, Mod e altri contenuti aggiuntivi per *Crysis 2*.

FALLOUT 3 G.E.C.K.
Il Garden of Eden Creator Kit (G.E.C.K.) è un editor ufficiale pubblicato da Bethesda per permettere ai giocatori di creare contenuti aggiuntivi e Mod di ogni tipo per *Fallout 3*!
Sul sito **geck.bethsoft.com** troverete interessanti tutorial e altro materiale informativo utile.

FREESPACEFLEET COMMAND
Una Total Conversion per *Homeworld 2* che trasforma il gioco in *Freespace 2*.

ICENHANCER 2
Questo Mod migliora visibilmente la grafica di *GTA IV*. Se durante l'utilizzo si verificano problemi con l'hardware, è consigliabile smettere di giocare, poiché il Mod mette a dura prova la scheda grafica.

SIKKMOD
Due versioni del Mod per *Doom III* e l'espansione *Resurrection of Evil*, per godere di migliorie alla giocabilità e alla grafica.

TIBERIAN APOCALYPSE
Partial conversion per *Command & Conquer III: Tiberium Wars* ambientata nel 2050 e sviluppata con l'intento di fornire un seguito a *Tiberian Sun*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER TORCHLIGHT
Il manuale in inglese, in formato PDF di *Torchlight*, il gioco allegato a questo numero di GMC.

BLITZKRIEG I

Driver

AMD/ATI Catalyst 11.5
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

NVIDIA Forceware 270.61
La versione più aggiornata dei driver per le schede video NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7, in versione 32 e 64 bit.

Utility

3d Analyze v2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Acrobat Reader X ITA
L'ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui è realizzato anche il manuale del gioco completo allegato ogni mese a GMC.

Avira antivirus
Un efficace antivirus in italiano, gratuito se utilizzato per uso personale. Addio minacce per il vostro computer!

CCleaner v3.08
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

CD Burner XP
Programma in italiano per masterizzare comodamente e senza spese aggiuntive CD, DVD, CD Audio e supporti riscrivibili.

Cobian Backup
Un utile programma gratuito per gestire e programmare comodamente i vostri backup periodici e non.

CDEx
Affidate la gestione dei vostri CD audio a questo comodo programma.

Filezilla
Un ottimo client FTP completamente gratuito e accessibile a tutti grazie all'interfaccia in italiano.

Firefox
La versione più recente e in italiano del noto browser Internet di Mozilla.

FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

Fraps
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GIMP
L'alternativa open source a Photoshop. Un programma di grafica completo e ricco di opzioni, accompagnato da un indispensabile manuale in italiano.

Irfanview V4.30
Un visualizzatore d'immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

OpenOffice ITA
Valida alternativa a Microsoft Office che offre fogli di calcolo, scrittura e altre funzioni.

PDF Creator
La risposta alle vostre esigenze di creazione documenti in formato .pdf. Il programma installa una stampante virtuale che genera file nel formato Acrobat.

Recuva
Per recuperare file cancellati per errore, provate questo indispensabile programma freeware: non dovrete più dire addio a documenti e immagini che credevate perduti.

Speedfan 4.43
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

VLC Media Player
Il programma ideale per visualizzare in un baleno qualsiasi formato video.

Winrar v4.0
Ultima versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Indie

ONE NIGHT FULL CIRCLE

Un'avventura horror in grafica 16 bit e con musiche semplici, ma evocative, a dimostrazione che non servono effetti speciali per ricreare ambientazioni inquietanti e credibili. All'interno della cartella d'installazione di *One night full circle* è presente anche il manuale del gioco.

OSPACE

Gioco deathmatch a gravità zero per un massimo di quattro partecipanti con visuale dall'alto e grafica dai colori accesi. *0Space* non richiede nessuna installazione: per giocare è sufficiente decomprimere il file archivio su una cartella del vostro hard disk.

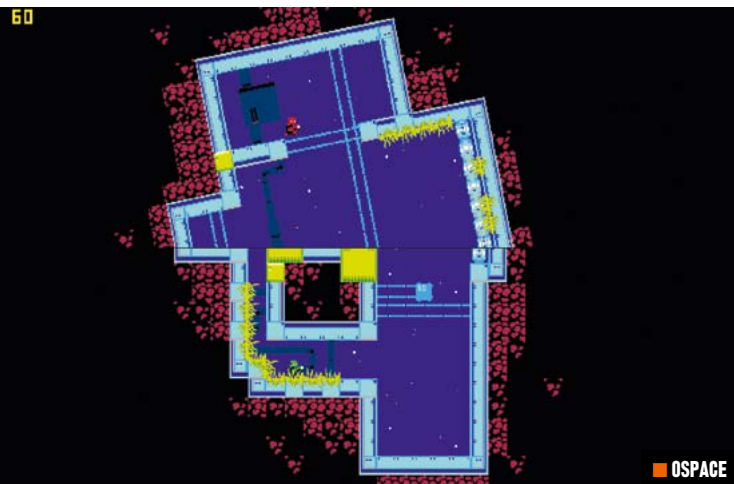
BROKEN DIMENSIONS

Un particolare platform tridimensionale in cui il piccolo Thomas può ruotare a piacimento il mondo di gioco (modificando la percezione di basso, alto, destra e sinistra) per proseguire di livelli in livello. Anche *Broken Dimensions* non risulta per nulla invadente, poiché non prevede installazione.

VIRIAX

Uno strano sparatutto a scorrimento verticale che piacerà ai dottori e agli appassionati di "Esplorando il corpo umano", perché prende le mosse dalla necessità di fermare un terribile virus agendo all'interno degli organi del corpo!

OSPACE

BROKEN DIMENSIONS

Patch

THE WITCHER 2 V1.3

Miglioramenti assortiti per l'ottimo GdR fantasy *The Witcher 2: Assassins of Kings*. L'aggiornamento introduce un nuovo bilanciamento della difficoltà nel prologo, abilita nuove opzioni nell'interfaccia utente, supporta la visualizzazione in 4:3, 5:4 e 16:10. Inoltre, aggiunge al secondo capitolo il DLC gratuito *A Sackful of Fluff*.

BATTLEFIELD ACADEMY V1.5.3

Patch che, oltre alla solita risoluzione di bug di varia entità, aggiunge nuove lingue, opzioni per la gestione degli script e due ordini per le unità.

HEART OF IRON III FOR THE MOTHERLAND V3.03

Aggiornamento che risolve un problema di crash in modalità di visualizzazione Theater e una serie di bug vari.

IL-2 STURMOVIK 1946 V4.1.0.1

Corposa patch per il simulatore di volo ambientato nella Seconda Guerra Mondiale (e oltre) che aggiunge ben 36 nuovi aerei, quattro mappe, cento oggetti a terra e duecento missioni!

PAINKILLER REDEMPTION V1.02A

Risoluzione di bug vari e aggiunta di nuovi cheat per lo sparatutto di JoWooD, in questa patch che rischia anche di risultare incompatibile con le partite salvate.

PRO CYCLING MANAGER 2011 V1.0.3.0

Patch che aggiorna i modelli 3D e introduce migliorie e modifiche per magliette, interfaccia, editor e modalità multiplayer.

STARCRAFT 2 WINGS OF LIBERTY V1.3.5

Ultimissima patch italiana di aggiornamento per il famoso strategico di Blizzard.

THE SIMS MEDIEVAL V1.3.13

Patch che risolve vari bug di lieve entità riscontrati nel gioco.

Video

- *BioShock Infinite*
- *Deus Ex: Human Revolution*
- *Driver: San Francisco*
- *Gotham City Impostors*
- *Hard Reset*
- *LOTR La Guerra del Nord*
- *Prototype 2*
- *Stronghold 3*
- *Supreme Ruler Cold War*
- *Tomb Raider*

guida al GIOCO COMPLETO

Mostri d'ogni genere vi aspettano in minacciose caverne: dura la vita dell'avventuriero!

TORCHLIGHT

Come giocare

Per giocare a *Torchlight* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di *Torchlight***. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > JoWooD > Giocare Torchlight!** indipendentemente dalla versione di Windows presente nel vostro PC. In ogni caso, a meno che non abbiate deciso diversamente durante la fase di setup, troverete anche sul desktop l'icona di *Torchlight*.

Il manuale

Il manuale di *Torchlight* viene installato contemporaneamente al resto del gioco ed è presente anche sul DVD demo. Nel primo caso potrete accedervi inserendo il disco del gioco nel lettore DVD e quindi cliccando su Manuale nel momento in cui si presenta il menu a scelta multipla. Se, invece, preferite aprire quello presente nel disco demo, dovrete accedere alla directory **Dati\Mod\Torchlight**. Si tratta di un file in formato PDF di 49 pagine, estremamente completo e ricco di informazioni, ma in lingua inglese e per consultarlo vi servirà Acrobat Reader. Non disperino quelli che non masticano la lingua di Albione: un'introduzione agli elementi di gioco e una spiegazione esaustiva dell'interfaccia è presente proprio in queste pagine. Nel caso in cui Acrobat Reader non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility del DVD demo.

La lingua

Torchlight presenta una traduzione completa dei testi in italiano, sottotitoli compresi, mentre il parlato e il manuale sono in lingua inglese.

IL genere hack and slash è sicuramente uno dei più apprezzati in ambito PC e numerosi sono gli appassionati di questa particolare categoria, le cui origini possono essere fatte risalire al leggendario *Diablo*, di cui si attende il terzo capitolo da ormai molto tempo.

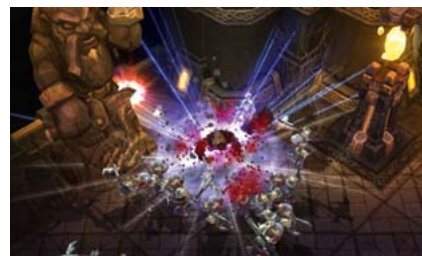
Torchlight è indubbiamente uno dei migliori esponenti della categoria, anzi, potremo definirlo una vera e propria perla, che ha raggiunto fama e giusta notorietà grazie al tam tam su Internet. Il gioco, infatti, è stato inizialmente distribuito solo negli Stati Uniti da un produttore indipendente e solo grazie alle sue indiscutibili qualità è riuscito ad attraversare l'oceano e a diventare un piccolo fenomeno.

Siamo quindi decisamente orgogliosi di presentarvi una produzione di tale caratura, slegata dalle classiche logiche commerciali e in grado di assicurarvi ore e ore di sano divertimento, che siate appassionati di GdR o giocatori dell'ultima ora. *Torchlight* è apprezzabile da chiunque, grazie ai diversi livelli di difficoltà selezionabili durante la fase di creazione del personaggio.

Il vostro obiettivo sarà di esplorare numerosi dungeon, alla ricerca del preziosissimo Ember, un miracoloso minerale in grado di conferire immensi poteri a chiunque lo possieda. Non per niente vi trovate nella cittadina di Torchlight, situata proprio sopra uno dei maggiori filoni di Ember conosciuti dall'uomo, e non solo da lui.
Da bravi avventurieri dovrete così addentrarvi nelle profondità della terra per cercare il prezioso materiale, ma anche tesori nascosti, oro, gioielli e armi leggendarie.
Il sistema di gioco si basa tutto su missioni (quest, per i più smaliziati), che vi verranno assegnate da vari personaggi presenti nell'area iniziale: quando vi avvicinerete a uno di questi, potrete leggere cosa avrà da proporvi e quindi accettare la sfida o rinviarla a tempi migliori.
Ci sono anche numerose sotto-missioni, completamente ininfluenti per l'evolversi della storia, ma utili per migliorare le statistiche base (forza, magia, destrezza, difesa e via discorrendo) e permettervi di scalare i livelli di esperienza, come nel più classico dei giochi di ruolo. Più esperienza vuol dire abilità superiori, ma anche la possibilità di accedere ad armi più potenti ed efficaci, quindi maggiori probabilità di sopravvivere al bestiario che non mancherà di assalirvi a ogni passo. I dungeon, come da tradizione per i giochi fantasy, sono notoriamente infestati da esseri di ogni tipo e *Torchlight* non fa eccezione: a complicarvi la vita troverete scheletri, ragni, zombi, Goblin, Troll e chi più ne ha più ne metta. Ognuno avrà i suoi punti deboli, solitamente legati a elementi come fuoco e acqua o a determinate magie, quindi dovrete imparare a sfruttare al meglio le caratteristiche del vostro eroe, se vorrete sopravvivere.

Da notare che le varie ambientazioni, tolta quella iniziale, sono generate in modo casuale e questo vi permette di poter completare *Torchlight* più volte senza il rischio di rivedere sempre gli stessi labirintici livelli.

GIOCHI COMPUTER

L'Alchimista dispone di magie ad area estremamente efficaci, basta assegnarle all'apposita casella e premere il tasto destro del mouse.

Requisiti di sistema

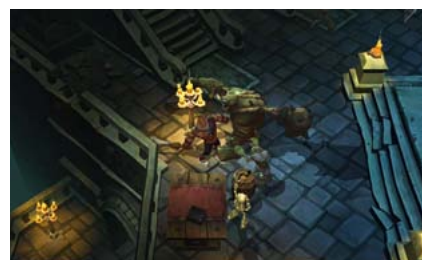
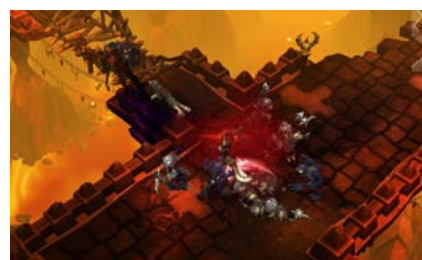
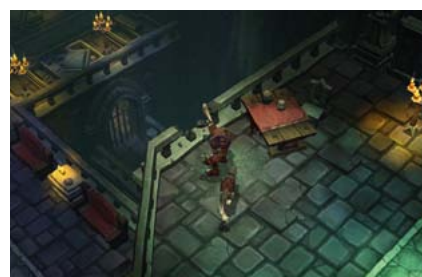
Il sistema minimo per giocare a *Torchlight* è costituito da un processore single core a 800 MHz, 512 MB RAM (1 GB se usate Windows Vista o 7), una scheda 3D 64 MB (GeForce 2 MX, Radeon 7200 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9.0, un lettore DVD-ROM 4x e 500 MB su disco fisso.
Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore single core a 1,8 GHz, 2 GB RAM, una scheda 3D con 128 MB compatibile Pixel Shader 3.0 (GeForce 6800, Radeon X1600). I sistemi operativi supportati sono Windows XP, 2000, Vista e 7. *Torchlight* è estremamente leggero e, senza esagerare troppo con i dettagli grafici, può essere gustato anche su sistemi notebook non esageratamente potenti e persino su netbook. *Torchlight*, infatti, dispone di una speciale opzione detta **Modalità Netbook** che ottimizza il gioco a livello di risoluzione ed effetti, in modo tale da rendere piacevole l'esperienza anche su questo genere di hardware.

Installazione di Torchlight

Per installare *Torchlight* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non accadesse, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **autorun.exe**. A questo punto, si aprirà un'interfaccia in cui selezionare una serie di opzioni: per il momento, cliccate semplicemente su **Installare**. Vi verrà proposta la lingua d'installazione attraverso una serie di bandiere: cliccate il **Tricolore** per proseguire. Nella finestra successiva cliccate su **Avanti** e accettate il classico EULA, selezionando **Accetto i termini del contratto di licenza > Avanti**. Vi verrà chiesto se desiderate creare un'icona sul desktop di Windows e nel relativo menu Start: spuntate le opzioni che vi interessano e cliccate su **Avanti**. L'ultimo passo necessario riguarda la possibilità di selezionare una cartella d'installazione differente da quella predefinita: qualsiasi sia la vostra scelta, dovrete poi cliccare su **Avanti** per iniziare la copia dei file su disco fisso. Una volta completata la procedura, vi verrà chiesto di installare le DirectX: se non siete sicuri della versione presente sul vostro PC, procedete pure, in caso contrario togliete il segno di spunta e cliccate su **Fine**. Tornerete, infine, alla schermata iniziale a selezione multipla, da dove potrete iniziare a giocare, nonché visionare il manuale (che ribadiamo essere in inglese) o il file Quickstart.

Disinstallazione di Torchlight

Per disinstallare *Torchlight*, dovrete accedere al menu **Start > Programmi > JoWooD > Torchlight > Disinstallare Torchlight**. A questo punto, seguite la procedura guidata (potrete scegliere di mantenere i salvataggi, se lo desiderate) per smettere di combattere i mostri che infestano le miniere.

A sinistra trovate le statistiche del giocatore, attivabili con il tasto C, e a destra il menu dell'inventario, richiamabile con il tasto I.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Introduzione a Torchlight

Di seguito vi illustreremo i fondamentali per iniziare a giocare a *Torchlight*, utili soprattutto a quei giocatori non particolarmente avvezzi ai giochi di ruolo e agli hack and slash in particolare.
Per prima cosa, dovrete selezionare un personaggio fra i tre disponibili:

Distruttore – non è il classico guerriero con poco cervello ma tanti muscoli, non solo almeno. Questo calvo e massiccio omone è specializzato nel corpo a corpo, ma può anche convertire i poteri dei suoi antenati in colpi di micidiale potenza.

Conquistatrice – questa fiera combattente è la scelta migliore per chiunque preferisca il combattimento a distanza, essendo avvezza a qualsiasi arma da lancio. Frecce, balestre e persino pistole sono le sue specialità, ma è anche in grado di piazzare trappole in giro per la mappa, utili per bloccare (seppur momentaneamente) i nemici più aggressivi.

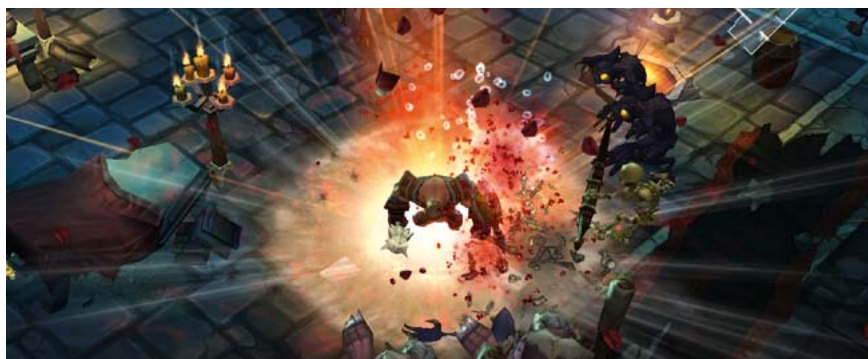
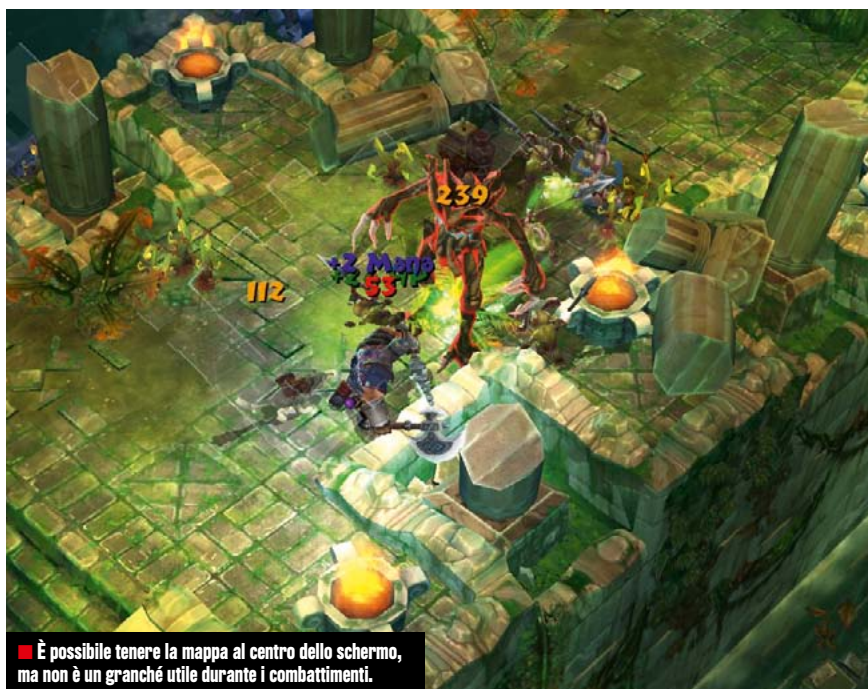
Alchimista – la prima scelta per tutti coloro che prediligono le arti magiche, questo personaggio può lanciare incantesimi di tutti i generi ed evocare creature in grado di aiutarlo nella tenzone. Sicuramente richiede più tatticismo degli altri due guerrieri, quindi lo consigliamo solo ai giocatori più esperti.

Una volta compiuta la scelta fra questi tre coraggiosi eroi, potrete decidere se ad accompagnarvi sarà un cane o un gatto, anche se, in realtà, assomigliano più a un lupo e a una lince. Non c'è alcuna differenza fra le due bestiole: non hanno, infatti, alcuna classe di specializzazione, quindi la decisione è unicamente legata ai gusti personali. Va sottolineato che potrete assegnare al quadrupede una coppia di magie, ma non avrete alcun controllo sul loro effettivo utilizzo, che sarà quindi completamente casuale.
Può essere interessante, specialmente se utilizzate l'Alchimista, relegare l'evocazione di qualche creatura al vostro animaletto, una scelta in grado di toglievi frequentemente dagli impicci.
Completati questi passaggi, dovrete decidere il livello di difficoltà fra i quattro disponibili: Facile, Normale, Difficile e Molto Difficile. A meno che non abbiate mai giocato a un hack and slash, il livello Difficile è un buon punto di partenza, mentre se vi sentite particolarmente spavaldi e sicuri di voi, potrete addirittura attivare l'opzione **Per Esperti**. Questa caratteristica, che in inglese era chiamata **Hardcore**, è disponibile indipendentemente dalla difficoltà selezionata e, in pratica, non concede alcuna seconda possibilità: proprio così, in caso di morte dovrete ricominciare il gioco da zero!

I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati tutti i comandi da tastiera e mouse di *Torchlight*. Questo specchietto è particolarmente utile, dato che non lo troverete neppure nel manuale di gioco. Non ci sono buone notizie per gli amanti del joypad, dato che questo sistema di controllo non è supportato in alcun modo:

Mouse	Movimenti cursore
Tasto sinistro del mouse	Muovere personaggio in un punto/combattere/interagire
Tasto destro del mouse	Assegnare abilità/attacco speciale
Rotellina del mouse	Zoom avanti/indietro
Tasti + -	Zoom avanti/indietro
Tab	Selezionare abilità
Tasti da 1 a 0	Attivare abilità assegnata al relativo tasto
' – ì	Zoom avanti/indietro su mappa automatica
Esc	Menu principale/Pausa
Barra Spazio	Inventario/Equipaggiamento
F1 – F12	Assegna nuove abilità ai tasti funzione
Enter	Pausa e mostra il personaggio a 360 gradi
A	Abilita o meno la mappa automatica
C	Statistiche giocatore
S	Abilità
I	Inventario del giocatore
P	Inventario del famiglio
Q	Elenco quest
J	Diario

È possibile tenere la mappa al centro dello schermo, ma non è un granché utile durante i combattimenti.

Scopriamo l'interfaccia

Per interagire in modo completo con il mondo di *Torchlight* non è sufficiente limitarsi a cliccare sull'area di gioco, ma occorre prendere familiarità con la barre dei comandi a fondo schermo. Questa lunga serie di caselline e icone assortite potrebbe risultare leggermente spiazzante per chi non ha molta familiarità col genere, ma in realtà vi permette di organizzare poteri e abilità in modo molto semplice e intuitivo. In ogni caso, è sufficiente passare il puntatore a forma di guanto in un punto qualsiasi della barra per avere una breve descrizione di ogni elemento.

1) Questa sorta di grosso opale diviso in due è l'indicatore che più di tutti dovrete tenere sott'occhio durante le vostre scorribande. La metà rossa indica il livello di energia residuo, quella blu invece rappresenta la quantità di Mana utilizzabile per lanciare incantesimi. Entrambi possono essere ricaricati velocemente usando pozioni particolari, che non dovrebbero mai mancare, in quantità generose, nell'inventario del vostro personaggio.

2) Queste caselle numerate possono essere riempite con i poteri che apprenderete durante il gioco, ma anche con diverse pozioni. Generalmente, i primi quattro slot sono assegnati ai cosiddetti "comandi critici", quelli che possono salvarvi la vita nelle situazioni più difficili, quindi ricariche per energia e Mana, nonché magie e abilità particolarmente efficaci.
Per comodità e rapidità, è consigliabile premere le relative funzioni usando direttamente la tastiera (numeri dall'1 allo 0).

3) L'icona con il sacco verde rappresenta il vostro **inventario**, in pratica tutti gli oggetti e le abilità magiche trovate e/o apprese durante il gioco. Da questo menu è anche possibile assegnare fino a quattro diverse magie allo slot relativo agli incantesimi.

4) Le **statistiche del personaggio** sono visionabili cliccando su questa icona blu. Si aprirà un menu informativo, dove potrete controllare il livello di esperienza raggiunto e la quota massima di salute e Mana. Sempre in questa schermata, avrete accesso ai valori relativi a forza, destrezza, magia e difesa, tutti migliorabili ogni volta che passerete a un grado di esperienza superiore. Infine, da non sottovalutare, la sezione Resistenze, fondamentali per non subire danni eccessivi da particolari tipologie di attacco (fuoco, ghiaccio, veleno ed elettricità).

5) L'icona a forma di palla di fuoco è quella che vi permette di accedere al **menu delle abilità**. Ogni volta che il vostro livello di esperienza e fama salirà, potrete allocare i punti abilità sbloccati negli slot disponibili. Ogni classe dispone di doti particolari e uniche, suddivise in tre diversi rami di sviluppo.

6) Il **menu Missioni** non richiede molte spiegazioni, ma rimane di sicuro un punto di riferimento quando nelle fasi avanzate di gioco vi troverete con numerose quest attive.
La cosa interessante è che potrete sapere immediatamente quanta esperienza e quali ricompense riceverete a fine missione, permettendovi di pianificare al meglio la crescita del vostro alter ego virtuale.

7) La zampetta non poteva che essere l'icona della cosiddetta **Scheda del Famiglio**, nome che nasconde semplicemente il menu dedicato al vostro quadrupede. Anche se di certo non ha le stesse abilità del personaggio principale, gli possono essere assegnati due incantesimi, anelli e collari magici, e in più è in grado di trasportare fino a 21 oggetti diversi. Meglio di un mulo e decisamente più utile in battaglia!

8) Il vostro **diario personale** non contiene scritti pieni di delusioni d'amore e pettegolezzi assortiti, ma ben più importanti statistiche di vario genere, tipo quante ore di gioco avete accumulato, il numero di missioni completate, quanti mostri sono caduti sotto i vostri attacchi e via discorrendo.

9) La **mappa**, attivabile anche premendo il **tasto A**, mostra la vostra posizione sull'area di gioco, permettendovi di districarvi anche nella caverne più complesse. La mappa è collocabile nell'angolo in alto a destra o al centro dello schermo, mentre il livello di zoom è determinato dai **tasti ' e ì**, che sono quelli posizionati subito a sinistra del **backspace**.

10) Questo misterioso ingranaggio vi permette di mettere il gioco in pausa e quindi passare alla schermata dei titoli o alla sezione relativa alle opzioni grafiche.

Anche se il Distruttore, inizialmente, vi sembrerà l'ennesimo guerriero tutto spadoni e asce a due mani, col tempo svilupperà attacchi a dir poco devastanti.

Non di soli tesori e avventure fantastiche vive un guerriero... ogni tanto, bisogna anche darsi alla pesca.

Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Scoprite insieme a Danilo Gabrielli, con sano senso di autocritica, se come giocatori siete invecchiati.

Titoli di CODA

Il giocatore vecchio

QUELLO che segue è il tentativo di affrontare, con delicatezza, un argomento tabù: l'invecchiamento.

Tenteremo, in particolare, di rispondere alla seguente domanda: quando un giocatore diventa vecchio? Indichiamo vari sintomi e relativi test per determinare se voi stessi siete diventati dei "giocatori vecchi". Nota bene: l'età anagrafica non conta (non esclusivamente, almeno) e come direbbe Indiana Jones: "Non sono gli anni, sono i chilometri".

SINTOMO N. 1: LA NOSTALGIA

La nostalgia è il primo sintomo evidente e riconoscibile del giocatore vecchio. La magnificenza degli shader di terza o quarta generazione e l'hardware-tessellation delle DirectX 11 non potranno mai cancellare quei lunghi pomeriggi passati in sala giochi, le ginocchia ossute da adolescente e i gettoni allineati sul cabinato. Oppure, quelle prime full immersion nello spazio profondo, a mercanteggiare con vegetali e metalli nello sterminato universo di *Elite*.
O, ancora, persi nel mondo enorme e fantastico dei primi GdR della serie *Ultima*, con gli amici Iolo e Shamino. Nostalgia canaglia, direbbe qualcuno, che prende proprio quando meno ce lo si aspetta e non bastano le trame realistiche e ricche di pathos dei giochi moderni per emozionarsi di nuovo. La trama più toccante torna a essere quella dell'eroe che salva la principessa nei platform della preistoria ludica.
TEST: Tornate a provare un gioco importante per il vostro passato. Se, dopo averlo fatto, pensate che i videogiochi non sono più quelli di una volta e che si stava meglio quando si stava peggio, allora accusate il primo sintomo.

SINTOMO N. 2: PAURA DELLA COMPLESSITÀ

Il giocatore vecchio è, molto spesso, un giocatore stanco. La tendenza dei titoli moderni alla semplificazione viene sovente osteggiata a parole, ma quasi esclusivamente per effetto della nostalgia (vedi punto precedente). In realtà, il giocatore vecchio non ha più voglia di perdere troppo tempo davanti a un manuale. Vuole tutto e subito, e spesso in ciò viene aiutato da alcuni moderni (sulla carta) "indie game" che fanno leva sia sulla sua voglia di tornare alle origini, sia sulla sua paura di impantanarsi con una serie di tasti o di procedure troppo complesse. Il giocatore vecchio ha una memoria selettiva: i vecchi giochi gli ricordano in modo felice la sua gioventù, ma egli ha dimenticato completamente di quando trascorreva ore a disegnare materialmente, con riga e squadra, una planimetria su carta millimetrata dei livelli dei primi *Rainbow Six*, allo scopo di studiare meglio i relativi piani d'azione anti-terrorismo.
TEST: Provate il vecchio simulatore di volo *Tornado*, in cui bisognava stare attenti a mantenere i tre livelli d'apertura alare in stretta correlazione alla velocità in nodi. Se, per reazione, date una testata al monitor e uscite a fare una passeggiata, siete dei giocatori vecchi.

SINTOMO N. 3: APATIA E SINDROME DEL CRICETO

Il giocatore vecchio è un giocatore poco entusiasta, e nulla riesce più a smuovere il suo animo velato di una grigia patina di disillusione e indolenza. Le esplosioni non gli fanno più l'effetto di una volta e lo annoiano quasi quanto la telenovela sudamericana di turno. Il bullet time è il lontano ricordo di una felice intuizione nel campo dei videogiochi, che campeggia sull'attuale mancanza di novità come una pietra tombale. Gli adrenalinici giochi di corse non smuovono le sue viscere nemmeno quando vanno a cento fotogrammi al secondo e trasmettono una sensazione di velocità inferiore solo a quella delle esercitazioni degli astronauti della NASA. L'unica sensazione che rimane è quella del fastidio: se i game designer creano un livello ben calibrato, ricco di cose da fare e/o da scoprire, il giocatore vecchio si sente semplicemente come un criceto che gira a vuoto dentro una ruota. È questa la famigerata sindrome del criceto, che segna il suo definitivo ingresso nella terza età.
TEST: Provate il livello di *Half-Life 2* intitolato Autostrada 17 e, in particolare, il punto in cui si manovra un enorme braccio meccanico cui è collegato un ampio magnete. Se non vi divertite a scagliare container a destra a manca, e, anzi, provate la sindrome del criceto, siete inequivocabilmente dei giocatori vecchi.

RIMEDI

Se siete diventati giocatori vecchi, non disperate. Prendetevi una piccola pausa, lontano dal PC, e tornerete giovani come prima. Si spera...

GIOCHI COMPUTER

L'ANGOLO DEL GERIATRA

Danilo Gabrielli, marchigiano, si è laureato in Economia e Commercio nel 2001, presso l'università di Ancona. Collabora con Giochi per il Mio Computer attraverso recensioni e articoli dal 2004. Oltre alla sua viscerale passione per i videogiochi, ha anche numerosi altri interessi ed è presidente di una associazione sportiva, ricreativa e culturale. Ama molto i videogiochi.

I videogiochi sono stati creati da vari decenni, ormai. È naturale che anche qualche videogiocatore invecchi.

Nel prossimo numero

Dead Island
GMC affronta per voi gli zombi dell'isola di Banoi!

Il numero di ottobre sarà in edicola il 28 di settembre!

Inoltre, nel prossimo numero...

...trovi anche:

Call of Juarez: The Cartel

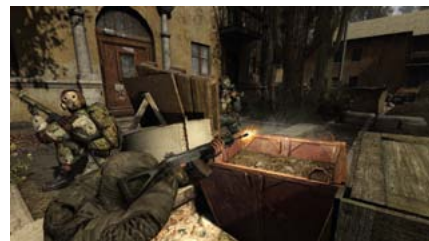
Techland si sposta dal Far West ai giorni nostri, ma i proiettili continuano a fischiare!

Modern Warfare 3

Il nuovo *Call of Duty* sta arrivando!

Gioco completo!

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

I misteri e le insidie della "Zona" di Chernobyl vi attendono in un FPS spettacolare!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it
Mensile – 8,90 euro

Direttore Responsabile:
Luca Sprea – direttore@giochiperilmiocomputer.it

Direttore Editoriale:
Stefano Spagnolo

Redazione:
redazione@giochiperilmiocomputer.it
Massimiliano Rovati (Responsabile di redazione)
Alberto Falchi (Responsabile hardware)
Luca Patrian (Impaginazione)
Marina Albertarelli (Segreteria)

Hanno collaborato:
Vincenzo Beretta, Primoz Skulz, Alessandro Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Ariella Giulivi, Paolo Cupola, Andrea Giongiani, Elisa Leanza, Danilo Gabrielli, Antonio Colucci, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Fabio Bortolotti, Tito Parrello, Roberto Bruno, Claudio Chianese, Simona Maiorano, Alessandro Gambino, Marco Calcaterra, Joseph Massena

Iconografie e fotografie:
Marco Coppola

Pubblicità:
Stefano Lisi – stefanolisi@sprea.it – 335.62.87.272
Luigi De Re – luigidere@sprea.it – 339.45.46.500

Abbonamenti:
Si sottoscrivono in 2 minuti con 2 click via web.
Trova l'offerta speciale di questo mese all'indirizzo:
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti
Per informazioni: abbonamenti@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

Arretrati:
Si acquistano on-line all'indirizzo:
www.giochiperilmiocomputer.it/arretrati
Per informazioni o richieste:
arretrati@giochiperilmiocomputer.it
oppure al fax 02.700537672

Stampa:
Arti Grafiche Boccia - Salerno

Carta:
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino 51, 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)
Tel. (+39) 02.92.43.21 – Fax (+39) 02.92.432.236
www.sprea.it
info@sprea.it

Consiglio d'amministrazione:
Luca Sprea (Presidente),
Stefano Spagnolo (Vice Presidente – amministratore delegato),
Mario Sprea (consigliere)

Collegio Sindacale:
Roberto Bosa (Presidente), Maria Luisa Capuzzoni, Ugo Besso

Amministrazione:
Anna Nese – amministrazione@sprea.it

Foreign rights:
Gabriella Re – international@sprea.it

Marketing & pubblicità:
Walter Longo – marketing@sprea.it

Distribuzione:
M-Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga, 19 – 20132 Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 1/3/1997 con il n. 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento postale – D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n.46) art. 1, comma 1, DCB Milano